Fantasy Style

軟體世界

SOFT WORLD MAGAZINE

PC POWER Zine

163期

2002 / NOVEMBER 11月

附贈MegaDisc石盤

Game	Demo
勁爆試玩區：	動畫展示區：
夢幻海洋島、	呂布與貂蟬、
報數！三國演義、	魔戒現身、
UT2003浴血戰場	天龍八部
……	……

東京電玩展及AM SHOW-showgirl及cosplay全覽

以及多款遊戲修正檔、共享軟體盡在其中

安德烈斯 連載 漫畫

藍斯洛的騎士精神持續放送

安德烈斯

本期大贈送

傳奇ONLINE 正式版光碟 附開卡點數100點

傳奇ONLINE 輕易上手 線上攻略別冊

仙劍奇俠傳二 唯一典藏 一組六張明信片

遊 深入探訪遊戲界的人事物 戲仙人研究室

東京電玩展

完整全記錄 現場畫面優美直擊

究 未來新品詳細探訪 極GAME館

Age of Mythology神話世紀

即時戰略經典再造神話

仙劍奇俠傳2人物戰鬥完整大公開

聖女之歌 II 唯美續作深入挖掘

世紀爭霸：征服的藝術全新資料片三大戰役曝光

天劍記超完整細節特報

間諜遊戲匿蹤動作最逼真展現

魔劍 / 武士傳奇 / 石器時代5.0 / 戰鬥模擬飛行3 / 金庸群俠傳ONLINE / 三國演義ONLINE / 賽神結

攻 遊戲過關最佳指南 略圖書館

風色幻想2 劇情完整展示

第七封印 劇情流程全解

三國趙雲傳之縱橫天下 過關斬將全攻略

中國2新手上機指南

線 線上遊戲攻略連續報 上期刊室

傳奇ONLINE 全職業亦步亦趨升級全解

仙境傳說 頭飾裝備樣式大公開暨入手法

金庸群俠傳ONLINE全真教全剖析

三國演義ONLINE天地商行與拍賣屋功能大剖析

軒轅劍ONLINE職業任務詳解攻略

神州ONLINE術者攻略全紀錄

不滅傳說 / 石器時代 / 龍族



ISSN 1605-2722 11

9 771605 272000

Printed in Taiwan

封面設計/蘇執麥

全球華人電腦門市・便利超商・書局 均售

台灣 NT $199 香港 HK $48 馬來西亞 RM $25 加拿大 CAD $18 美國 US $12



智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http:// 智冠.tw
中華音樂網
~魔神甦醒~
THE SEVENTH SEAL
第七封印
~THE RESURRECTION OF THE DARK LORD~
封印開啓！
魔幻能量狂放熱賣！
征服國際的國產魔幻鉅作榮耀上市！
魔印開啟平裝版
狂野CD 五片裝 超值特價699元
◎紀念贈送 黑色搖滾風味第七封印 傳承者項鍊一只
〈贈品以實物為主〉
6 HIT



震撼贈送
贈品以實物為主
超人氣沙帝斯・喀爾提限量精裝模型1尊
威力造型遊戲搖桿一只
氣勢磅礡典藏原聲CD一片
限量沙帝斯精裝版
威力CD 六片裝 精裝特價899元
如風的詩歌配樂
日本遊戲音樂教父光田康典
〈「超時空之鑰」、「異域神兵」〉與
智冠中華音樂網蔡志展老師合作
打造巴洛克曲風配樂，如風詩歌感動呈現！
裂地的連擊戰鬥
威力直逼格鬥遊戲的連擊戰鬥，
編輯組合屬性魔法、角色招式，
爆發出突破攻擊次數極限的撼人作戰快感！
艷火的魔法燃燒
六種能量屬性生剋，激放奪目效果、爆炸光影，
魄力十足的魔幻戰鬥特效，熱情燃燒魔法攻擊！
狂濤的史詩巨構
首部專為電玩遊戲打造的小說～
納蘭 真『第七封印』改編，
氣勢恢弘、巍峨壯闊的幻麗世界完全打造！
THE SEVENTH SEAL
～THE RESURRECTION OF THE DARK LORD～


特價特價，特殊道具跳樓賣
穿這麼炫，大家看到了吧！
你看，我會這樣
會不會
酷，那裏買的
了不起，我還會這樣
我變我變我變變變
Asgard
digicell
www.digicell.com.tw 臺北市內湖區基湖路39號4樓B棟 客服電話：02-2659-4463 service@digicell.com.tw
NEXON
Asgard is a registered trade mark of NEXON Corporation ©2002 NEXON



神之領域 首部曲 惡魔島
asgard.digicell.com.tw

清新風格前所未見，12月即將登場，絕對讓人一眼就看見。
標新立異但憑各人本事，韓國最新超人氣線上遊戲，
酷表情、辣個性，玩家盡力裝可愛，怪物通通愛搞怪！

你可以看到你自己！

前往神之領域，

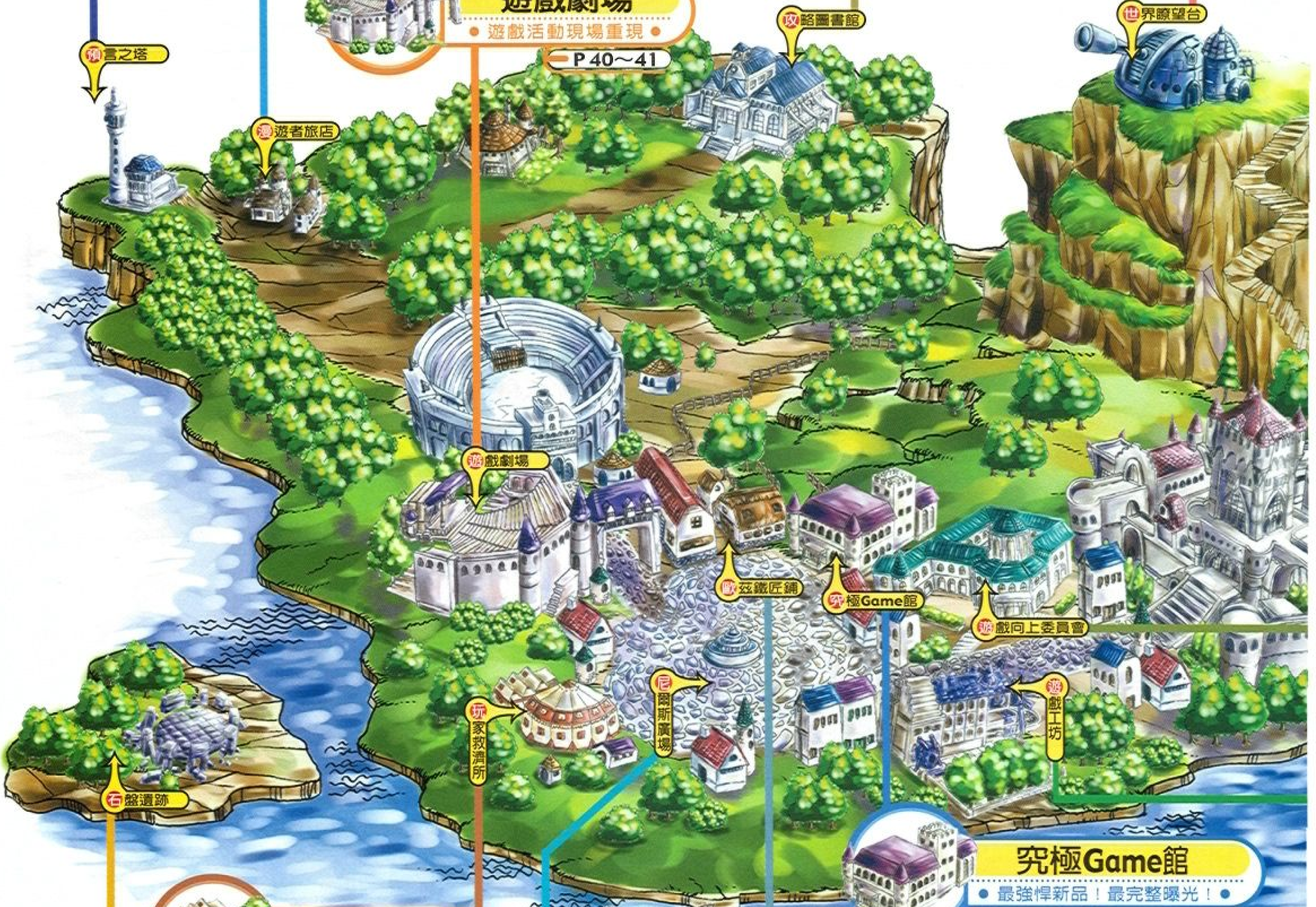



WAEI
跟許慧欣一起...養育心愛的寵物
GAME
全家
超酷驚喜即將引爆
www.family.com.tw 敬請期待


八卦兩邊站　遊戲擺中間
為國民們報告兩則
最近王國內最
流行的八卦事件。
首先~
沙雷納與某工坊M董相偕
去精華大酒店一口氣花了
M董300萬S幣的禮物....
還有這隻
錶也要!!
沒問題!!
本人的說詞
才不是呢!!
一切都是他自己
要送給我的,
我可沒收!!
另外就是尼爾斯被
藍斯洛指控
在KTV拉他的耳朵.....
就是他!!
我才沒有
拉你耳朵!!
本人的說詞
沒錯!!就是
他!!我確定
是他沒錯!!
現在為了
澄清真相,
特地召開了
記者會!!
記者會
現場~~
....
咦?


空無一人
……..
奇怪～
人都跑哪去了？
來喔！！
第七封印首賣會！！
快來看喔！！
嘩！！
噢咿！！傳奇ONLINE
正式版大贈送喔！！
大贈送喔！！
「仙劍2」珍藏明信片～
仙劍奇俠傳
仙劍奇俠傳
新Game來來來
我也要玩！！
八卦兩邊站　遊戲擺中間
玩遊戲可比看八卦健康且有趣多了！！
請大家繼續努力玩遊戲，掃除不良社會風氣。

安德烈斯王國 地理概述



攻略圖書館
世界瞭望台
預言之塔
漫遊者旅店
遊戲劇場
歐茲鐵匠鋪
究極Game館
遊戲向上委員會
尼爾斯廣場
玩家救濟所
遊戲工坊
石盤遺跡

世界瞭望台－東方觀測站
● 日遊飄洋過海現身 ●

線上期刊室
● 線上遊戲攻略連續報 ●

安德烈斯王城
● 石盤受歡迎程度最佳參考 ●

皇家藏寶庫
● 超值寶藏國民大放送 ●

皇家畫室
● 藝術家的最佳實力展示 ●

皇家放映室
● 安德烈斯王國連載漫畫 ●

遊戲極品堂
● 懷念回憶的經典遊戲 ●



魔王的洞窟
● 怨氣抒發不吐不快 ●

遊戲向上委員會
● 優劣利弊在此公斷 ●

遊戲工坊
● 新遊戲預覽全收錄！●

出　　版 PUBLISHMENT

發行人兼社長　王俊博 Chin-po Wang Publisher
發行所　智冠科技股份有限公司
電話　886-7-8150988轉223、224
投稿信箱　高雄郵政18-69號信箱
電子郵件　editor@swm.com.tw
全球資訊網　http://swm.com.tw

訂 閱 服 務 Order & Service

訂閱查詢　(07)8150988轉263、267
劃撥帳戶　智冠科技（股）公司
劃撥帳號　41941885
雜誌，軟體線上訂購
遊戲快遞購物網站
http://www.gamexpress.com.tw

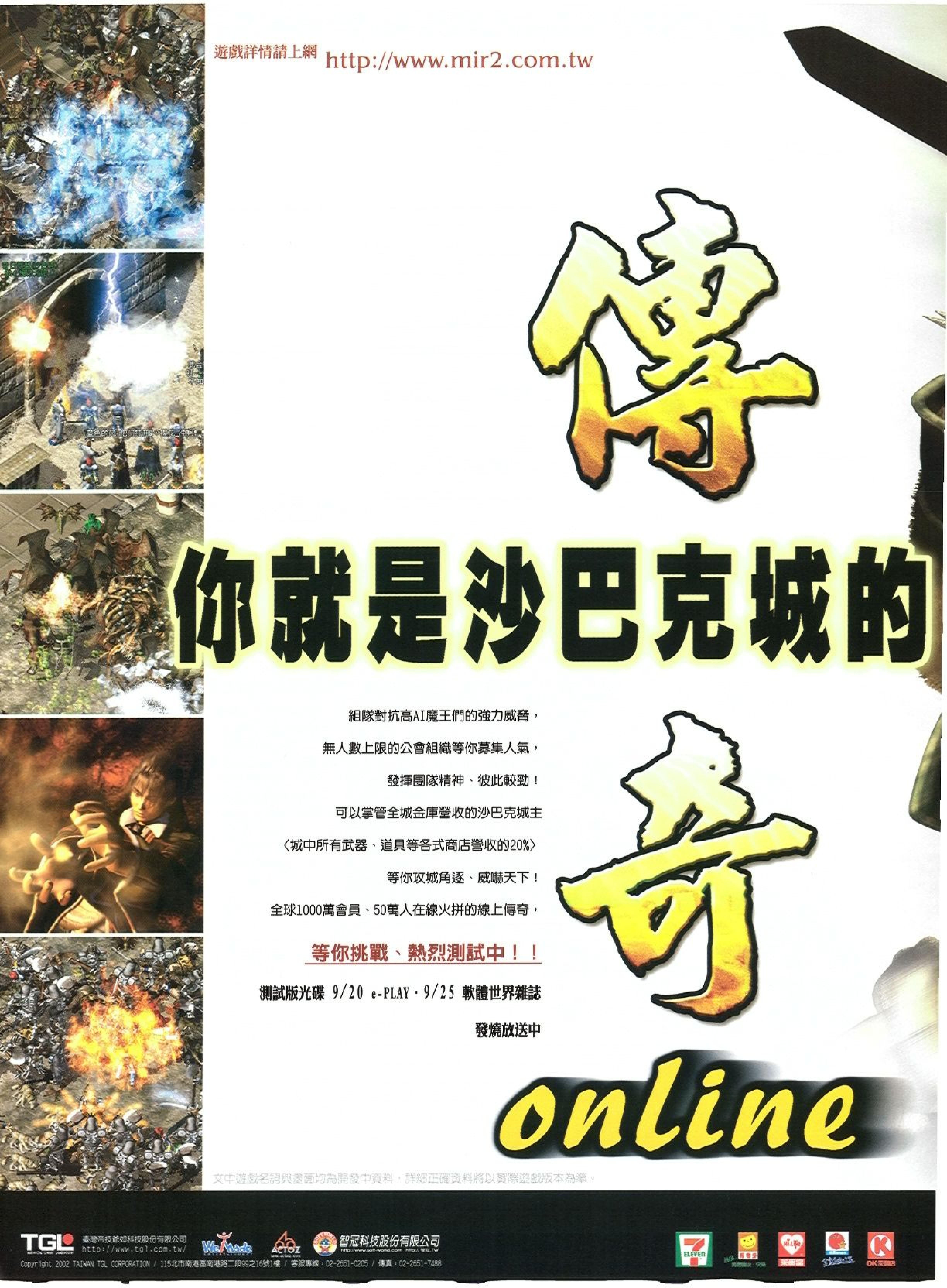
支 援 廠 商 INFO & PRINTING

法律顧問　寰瀛法律事務所
台北市仁愛路四段376號7F
TEL：886-2-27058086
FAX：886-2-27085628
製版印刷　中華彩色印刷股份有限公司
台北縣新店市寶橋路229號
TEL：886-2-29150123
FAX：886-2-29189049

國內行銷業務 DOMESTIC CIRCULATION

智冠科技股份有限公司
南區/高雄市前鎮區806擴建路1-16號13樓
TEL：（07）8150988　FAX：（07）8151992
北區/台北市南港路二段99-10號
TEL：（02）27889188　FAX：（02）27889295
中區/台中市忠明路464巷5號1樓
TEL：（04）2020870　FAX：（04）2060610

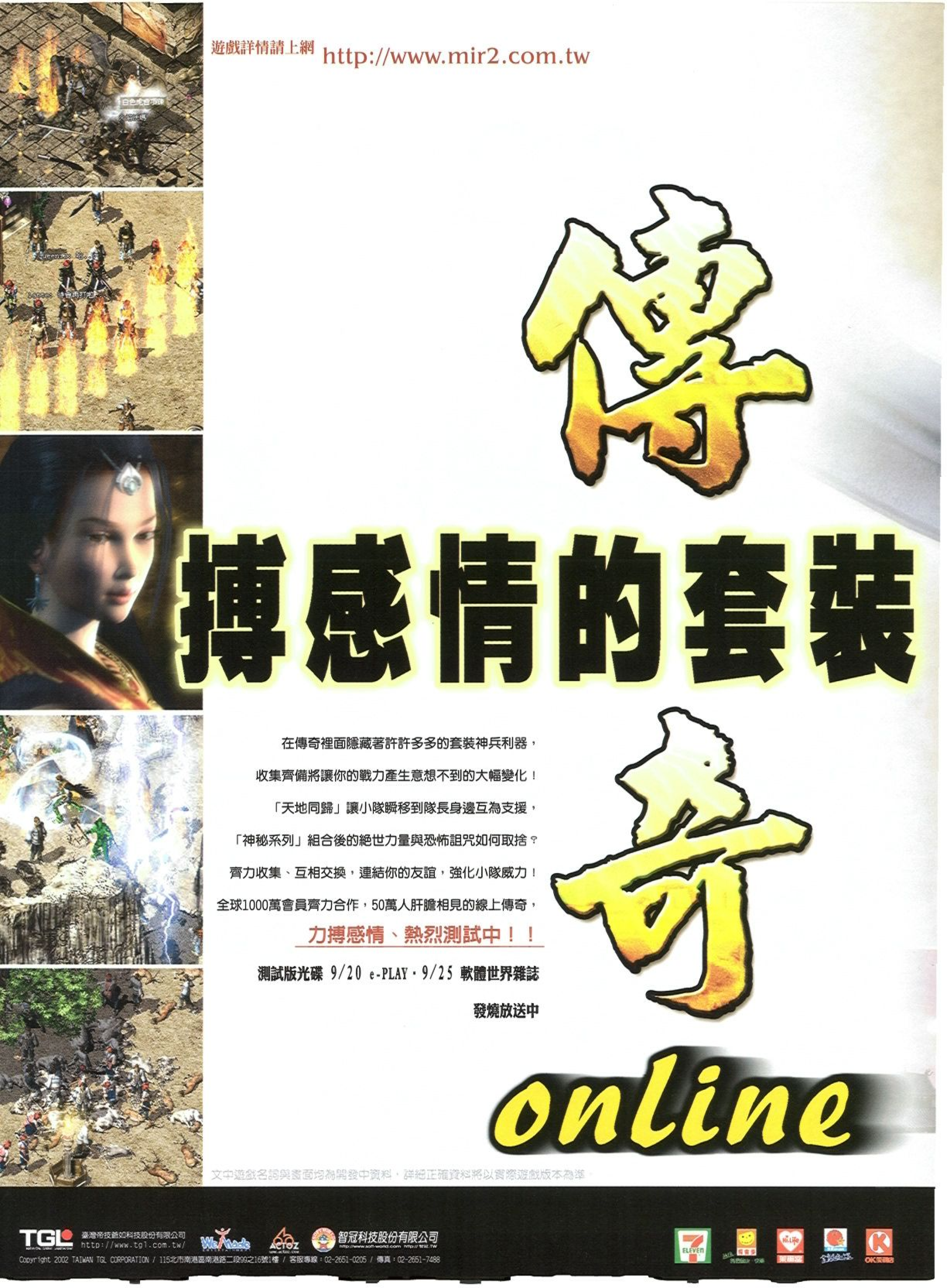
農學股份有限公司
新店市寶橋路235巷6弄6號2樓
TEL：（02）29178022　FAX：（02）29156275


遊戲詳情請上網 http://www.mir2.com.tw
傳
你就是沙巴克城的
奇
組隊對抗高AI魔王們的強力威脅，
無人數上限的公會組織等你募集人氣，
發揮團隊精神、彼此較勁！
可以掌管全城金庫營收的沙巴克城主
〈城中所有武器、道具等各式商店營收的20%〉
等你攻城角逐、威嚇天下！
全球1000萬會員、50萬人在線火拼的線上傳奇，
等你挑戰、熱烈測試中！！
測試版光碟 9/20 e-PLAY・9/25 軟體世界雜誌
發燒放送中
online
文中遊戲名詞與畫面均為開發中資料，詳細正確資料將以實際遊戲版本為準。
TGL 臺灣帝技爺如科技股份有限公司 http://www.tgl.com.tw/
WeMade
ACTOZ
智冠科技股份有限公司 http://www.soft-world.com
Copyright 2002 TAIWAN TGL CORPORATION / 115北市南港區南港路二段99之16號1樓 / 客服專線：02-2651-0205 / 傳真：02-2651-7488


遊戲詳情請上網 http://www.mir2.com.tw
傳
50萬人的黑夜
帶著你的蠟燭！傳奇的黑夜氣氛詭譎，
陰風慘慘，藏在樹影裡的稻草人、食人花，
將從你的背後一步一步靠近.....，
猛然撲身攻擊！屏息！尖叫！
黑夜與白天不同的魔物交替出沒，
讓你沒有任何喘息的機會，
在傳奇的黑夜，你必須更小心翼翼........，
全球1000萬會員結伴同行，
50萬人同時驚聲尖叫的線上傳奇，
要你顫慄、熱烈測試中！！
測試版光碟 9/20 e-PLAY・9/25 軟體世界雜誌
發燒放送中
奇
online
文中遊戲名詞與畫面均為開發中資料，詳細正確資料將以實際遊戲版本為準。
TGL 臺灣帝技爺如科技股份有限公司
http://www.tgl.com.tw/
WeMade
ACTOZ
智冠科技股份有限公司
Copyright 2002 TAIWAN TGL CORPORATION / 115北市南港區南港路二段99之16號1樓 / 客服專線：02-2651-0205 / 傳真：02-2651-7488



顫慄！
就是現在，全球有50萬人同時驚聲尖叫！
開啓傳奇　膽小者請結伴同行



遊戲詳情請上網 http://www.mir2.com.tw
傳奇 online
搏感情的套裝
在傳奇裡面隱藏著許許多多的套裝神兵利器，
收集齊備將讓你的戰力產生意想不到的大幅變化！
「天地同歸」讓小隊瞬移到隊長身邊互為支援，
「神秘系列」組合後的絕世力量與恐怖詛咒如何取捨？
齊力收集、互相交換，連結你的友誼，強化小隊威力！
全球1000萬會員齊力合作，50萬人肝膽相見的線上傳奇，
力搏感情、熱烈測試中！！
測試版光碟 9/20 e-PLAY・9/25 軟體世界雜誌
發燒放送中
文中遊戲名詞與畫面均為開發中資料，詳細正確資料將以實際遊戲版本為準
TGL 臺灣帝技艅如科技股份有限公司 http://www.tgl.com.tw/
WeMade
ACTOZ
智冠科技股份有限公司
Copyright 2002 TAIWAN TGL CORPORATION / 115北市南港區南港路二段99之16號1樓 / 客服專線：02-2651-0205 / 傳真：02-2651-7488



神兵！
就是現在，全球有50萬人同時成為朋友！
開啓傳奇　靠好友們的驚世武力

安德烈斯王國

演出人員

柯里克

最近單機遊戲減少，網路遊戲興盛，對我們商人來說這是比較辛苦的。因為網路遊戲是以販售月費卡為主，相對的利潤就會比較少說。不過只要國民們繼續支持遊戲產業，我們還是會很高興的為大家服務的啦！

遊戲仙人

在網路遊戲市場近幾個月來的激烈競爭之下，《仙境傳說》(RO) 可說是脫穎而出，尤其收費之後仍有一定量的同時上線人數，所以目前看來算是相當成功的產品。反觀與網路遊戲息息相關的網咖，反而進入愁雲慘霧之中；除了台峻資訊收購知名品牌「戰略高手」一事告吹之外，其餘網咖不是結束營業，就是縮小營業規模或轉型成以餐飲事業為主的架構，可見網咖之間的競爭態勢已經逐漸明朗。接下來的遊戲風潮會吹向何方呢？就待諸君細細觀察了。

索卡畢

最近覺得RO畫面不錯，遊戲性也不差，就跑下去玩了，不過伺服器常常因為人多lag或斷線，真是夠了，希望新幹線趕快改進硬體設備……

索特王

最近又有傳出某工坊財務危機的消息。我們遊戲產業可說是競爭激烈，而且非常消耗資本的行業，因此各工坊也都常常發生財務問題，真是辛苦了，各位為遊戲產業努力付出的人。本王在此希望，各位國民多給一些他們一些鼓勵，最簡單的就是多支持一下他們的遊戲，只有這樣，我們才會有更好玩的遊戲可玩啊！



尼爾斯

天氣漸漸寒冷了！每逢冬天一到，加班到半夜回家的路上，總感覺冷得有點淒涼說，希望今年不要再有寒流來了！不過話說回來，縱使天氣不冷，最近遊戲產業也是冷得令人發抖，看著經濟狀況比我們還差的友邦韓國，近年來在娛樂事業的進步，相對照我們的情形，真是令人十分感嘆說。真希望我們大有為的政府，不要再視娛樂事業為洪水猛獸，尤其是遊戲產業，應該要好好協助才是。

歐茲

電腦硬體日新月異，原本已算是頂級的硬體，轉眼間又有新的產品來取代它了。老歐在此希望各位國民，想更換電腦硬體前還是要考慮清楚，如果不是那麼必要的話，還是省起來吧！這樣子省點錢多買點遊戲比較好啦！

G魔王

繼續是war3的話題^^||，前陣子曾經擠進RT 12級及美西846名，不過技術不如人，所以又退回10級去了@@，想想也許是得失心太重，導致無法發揮，所以重新沉澱心靈加上研究些新戰術，目前又爬回11級，繼續努力^^

藍斯洛

今年可以說是漢堂工坊豐收的一年。在年初的『2002國家年度最佳電腦遊戲GAME STAR』大放異彩，奪下三項大獎成為最大贏家；緊接著在夏季的『電腦玩家第五屆遊戲金像獎』中亦一舉拿獲三個獎項。榮耀之後，漢堂工坊內部即動員繼續於《天地劫外傳：寰神結》的研發，預計在2002年的最後一個月，將不負玩家期望推出這款年度RPG鉅作。而小藍這期就為大家採訪到漢堂工坊的最新力作—《天地劫外傳：寰神結》，大家是一定要看的哦！^^

蕾蕾公主

對啊對啊！我覺得就叫蕾沙神劍好了，叫公主劍也不錯，我想到了，不然就叫聖獨角獸劍好了．．．．．，好像還是怪怪的喔！好煩喔！

阿雷斯

呼~這個月晚上幾乎都沉浸在《仙境傳說》的世界裡頭，雖然截至目前還差3級才能二轉，不過這畢竟是自己辛苦練的，我可沒興趣用BOT去掛二轉，這樣只變成了電腦玩遊戲，而不是人玩遊戲，意義何在呢？說再多藉口也是徒然。不過呢，因緣際會之下也在遊戲裡頭認識了『電玩快打』節目的特約作家 -- 電玩美少女千尋櫻（這是她要我這麼叫的，諸位沒看我脖子上還有道淺淺的刀痕嗎？可知當時有多凶險！），遊戲的時間也不會有太多無聊，有人可聊天總是比一個人埋頭苦幹來得快樂許多，玩家與玩家間的互動，網路遊戲的真諦也不就在此。玩累了嗎？停下來多看看身邊的人事物，會有不同感受的~_~。

沙雷納

這次的金庸online報導裡有教一步一步教大家要怎麼自創武功喔，想要自己創造武功的人趕緊去看看吧！公主和我都已經可以自創武功了，不過要取什麼名字好呢？



石器時代 STONEAGE ON LINE
56種新卡面
超級來吉卡
SUPER LUCKY CARD
疾速攻擊機豹
SUPER
暗月變身狼人
集寵物 集道具 集運氣
一卡在手樂趣無窮
★包包有獎 多種全新道具、人氣寵物通通在裡面，還有機會免費暢遊石器一個月喔!
★抽就中 集【同花順】或【同花葫蘆】5張即可參加「藍虎-普魯夏」抽獎，每月抽出100名！
★集再送 暗月變身狼人、疾速攻擊機豹、終極裝備組，集滿指定卡面就送你!
★還有新玩法，給你新滿足 20張石器經典任務牌，解過就送你珍貴道具、稀有寶石、全新寵物。
10月1日 超猛上市
活動詳情請上華義遊戲網 www.waei.com.tw
全省便利商店、3C賣場均有販售
華義國際數位娛樂股份有限公司
WAEI INTERNATIONAL DIGITAL ENTERTAINMENT CO.,LTD.
台北市信義區110光復南路495號B1 www.waei.com.tw
客服專線：02-87882328 fax.02-87882329 / 87896500 service@waei.net
訂貨專線：02-87890099 中區營業中心：04-23852256 南區營業中心：07-5553222



廣告森林神殿參加熱線

愛德琳女神 曾玉琴 advertise@swm.com.tw

凱莉小天使 穆雪芬 kelly@swm.com.tw
高雄專線（07）8151063

珍妮小天使 陳宜臻 jany@swm.com.tw
台北專線 27889118-248



KOEI
真人對戰、與真人交流的「三國志」。
三國志玩家的交流園地
『王朝大廳』
在大廳當中，可利用書信(郵件)、留言板等等各式各樣的服務。
在虛擬的三國志世界裡，操控代表著您分身的人物，尋找伙伴或對戰的對手。
在不斷進行的對戰中，人物就會累積功勳，並且逐漸獲得官位提昇而成長。
和同好組織共同的「同盟」，建構巨大的勢力！
在王朝大廳，您可以召集志同道合的伙伴組織一個「同盟」，
除了一起為「同盟」的勢力擴張而努力，結盟團體間也能相互奪取都市爆發「王朝戰爭」。
追加新增的功能，讓三國志世界持續不斷進化！
・面對強大的敵軍勢力，玩家們必須團結一致共同對抗，遊戲中將提供以合作為基礎的劇本！
・針對如曹操具備豐富的戰術、孫權優於水軍術、馬騰擁有騎馬軍團等等，
群雄的個性將會大幅影響戰略的結果！
運用巧妙的外交戰術，滿足多人同時對戰的樂趣。
爾虞我詐是
新世代即時戰略RTS(Real-Time Strategy)的致勝關鍵
搶奪軍力來源的補給線，擴展戰術應用的技術開發概念，
帶給你多彩多樣深奧的戰略性！
結拜成「義兄弟」，
讓您們相互之間隨時都能取得連繫。
新增劇本，
1個人也能享受遊戲的樂趣！
※預定11月開始提供
情節緊迫不到最後關頭不知鹿死誰手。
即時型網路對戰遊戲！
三國志 Battlefield
Windows®98/Me/2000/XP版 ●1,800元／好評熱賣中
在您結束用戶登記手續後的30天內，可供您免費使用。其後，為取得「遊戲權」，則需要30天／180元～的費用。
『三國志 Battlefield』官方網站
http://gamecity.koei.com.tw/3bf/
手機上！玩遍三國志！
for i-mode
三國志
興奮盡握掌中
在網路上的三國時代攻城略地！
●每月90元 好評發訊中
和信電訊
i-mode and i-mode logo are trademarks or registered trademarks of NTT DoCoMo, Inc. in Japan and other countries.
Taiwan KOEI Entertainment software Inc. is in no way related to NTT DoCoMo.
KG and KG logo are registered trademarks of KG telecommunications Co.,Ltd. in the Republic of China.
Taiwan KOEI Entertainment software Inc. is in no way related to KGT.
臺灣光榮綜合資訊股份有限公司
台北市大安區復興南路一段323號11樓
TEL:(02)2325-0111 e-mail:service@koei.com.tw

koei™

忠誠與背叛交織，戰國時代特有的「下剋上」
迎向本系列的第十代，實現新的野心！



隱藏已久的野心，終於獲得解放！

本系列首度可以扮演大名屬下的武將，
大名家的家臣團也能成為一個勢力，透過內部分裂、拉攏派系、
勾結外敵、反叛逆主等等，鮮明刻劃出戰國亂世的權力鬥爭、
處處充斥著「下剋上」的特色。



在爾虞我詐的世界中，打出自己的一片天！

假意服從強悍的大名，私下再與其他大名密商謀反，
或為了對抗強大的敵人，團結各方勢力展開包圍網等等，
外交手段的層次更上一層樓。另外又加上寺社與忍者的勢力，
使外交戰顯得更加豐富。



監看敵軍動向制定國策！

從出征到合戰，都以「軍略面」表現。
由於進軍的狀況在地圖上就能一目瞭然，
您可以觀察鄰近勢力的動向，趁虛而入攻打對手、
或請求援軍前來救危等等，臨機應變定出最適當的戰略。



分析戰況，巧妙用兵！

合戰以即時戰鬥進行。如何運用各個武將的特殊技能，
在野戰中驅使戰術崩潰敵軍陣列，以及攻城戰時衝破
或死守城門的激烈攻防，便是在混戰中生存的唯一訣竅。

- 劇本共有5篇，自「信長誕生」(1534年)至「本能寺之變」(1582年)止，重現當時動盪的時代。
- 登場武將創歷代之最，多達約1,500人。城數有150、諸勢力的據點100。家寶的數量更比前代增加約400個。

臺灣光榮綜合資訊股份有限公司 台北市大安區復興南路一段323號11樓
TEL:(02)2325-0111 e-mail:service@koei.com.tw


謀略弄權，野心衝天。
歷史模擬遊戲
信長之野望
蒼天錄
好評熱賣中
Windows®98/Me/2000/XP ◎ 中文版 ◎ 1,980元



武士傳奇
Knight Online・Full 3D MMORPG
協力廠商
CHWAN FUH
高雄市三民區民族一路312巷49號
TEL:07-395-3204
高雄市建國二路51之4號
TEL:07-236-7015
gamebase
遊戲基地 .com.tw
巴哈姆特
優邦數位科技
TECHNOLOGY CORP.

X-LEGEND ENTERTAINMENT

異種夜襲

國殘家破的仇恨

負起存亡大任

旅程・就要出發…



自由切換視角，體驗遭遇強敵的臨場感！



任意旋轉畫面，找出適合你的戰鬥角度！

2003

www.KNIGHT-ONLINE.com.tw

狂亂引爆

研發 WIZGATE noah system

代理 X-LEGEND ENTERTAINMENT 傳奇網路遊戲股份有限公司
X-LEGEND ENTERTAINMENT CO., LTD.
客服專線：(02)7711-7722

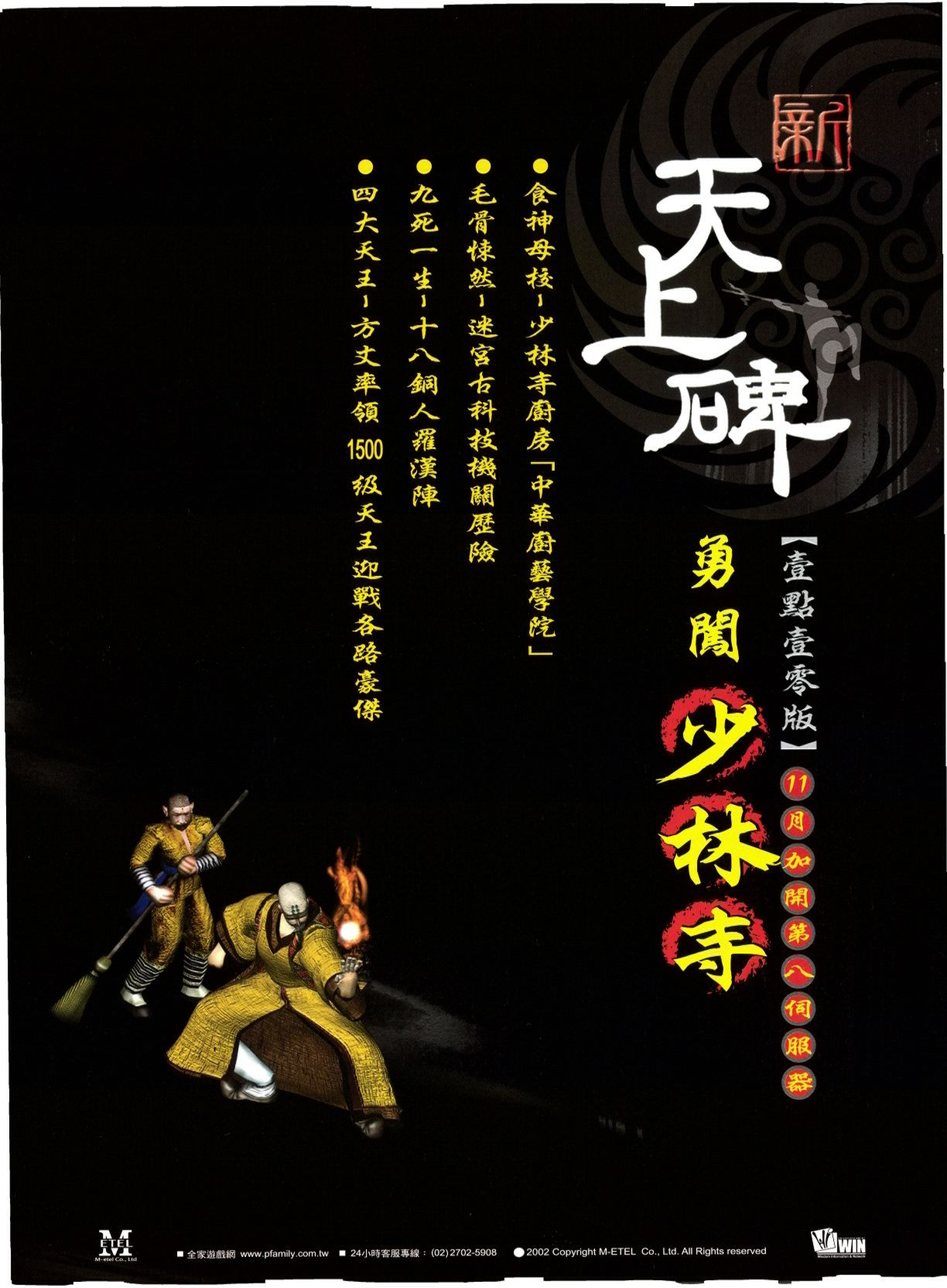
即將降 . . . .

Now Loading




feng shen online 80%




新
天上碑
【壹點壹零版】
11月加開第八伺服器
勇闖少林寺
●食神母校－少林寺廚房「中華廚藝學院」
●毛骨悚然－迷宮古科技機關歷險
●九死一生－十八銅人羅漢陣
●四大天王－方丈率領1500級天王迎戰各路豪傑
M-ETEL
M-etel Co., Ltd
■ 全家遊戲網 www.pfamily.com.tw ■ 24小時客服專線：(02)2702-5908 ● 2002 Copyright M-ETEL Co., Ltd. All Rights reserved
WIN

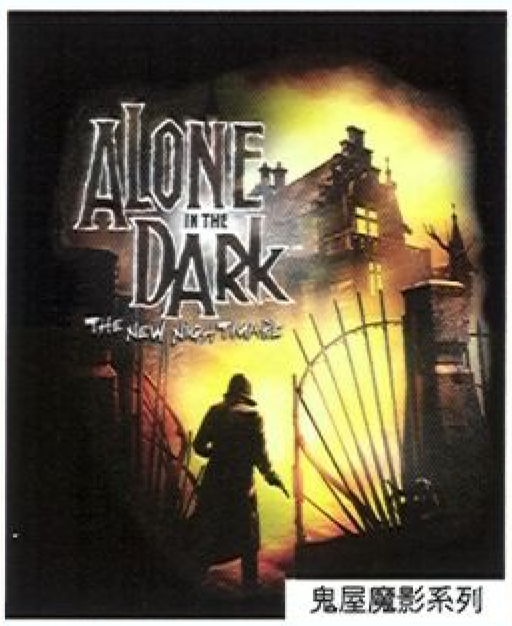

www.PristonTale.com.tw
精靈
Priston Tale
魔法新大陸
即將登場
魔劍士
祭司
魔法師

輕鬆上線馬上玩

200多個中外勁GAME
棒棒強打 支支精彩

www.gamebuffet.com.tw


神鵰俠侶系列



鬼屋魔影系列


笑傲江湖系列

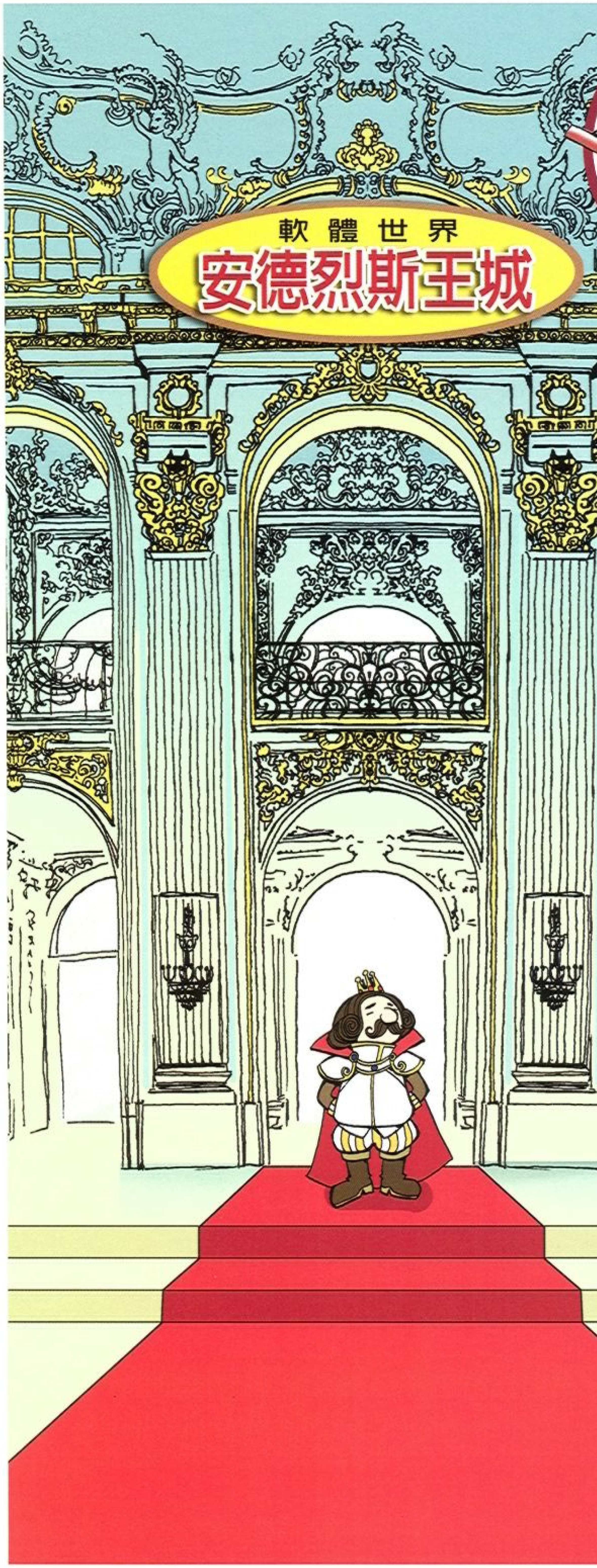


滿漢全席包月玩撐價：299/月

華聯國際科技股份有限公司
China Online International Corp. 客服專線：(02) 2391-2126

軟體世界

安德烈斯王城





這期的國民排行榜的寶座依然是《軒轅劍4》，可以顯見大宇工坊的DOMO小組功力依舊。而由智冠工坊的新廣部所研發的《第七封印》，挾其第一款台灣在國際E3大展中揚威國際的代表作，也在這期打入了第三名的位置，實力不容小覷，相信問鼎寶座也只是時間的問題。除此之外，當然也得來介紹一下在市場上一直以小說、三國為題材為主的中華網龍，終於在繼《金庸群俠傳》之後推出了《三國演義On-Line》，相信以三國的題材，一定會在線上遊戲的市場爭得不錯的成積！



聽完索特王的分析之後，再來看工坊的排行榜！哇～原來《第七封印》也佔據了第三名的名次，而延續弘煜工坊的風格—《風色幻想2》的表現也不俗，一進榜躍上了第七名，這是怎樣，兄弟攜手來踢館的嗎？^^!!不過這兩款遊戲目前還真的是熱得發燙，讓其它遊戲都一一閃避，粉利害的哦！而其它進榜還包括了《傭兵戰場2》、《阿瑪迪斯戰記》及《報數三國演義》各個都是大有來頭的哦！想想下期在這麼競爭的市場上，一場大亂鬥是免不了的了，當然了！能脫穎而出的才真的利害的哦！^^

國民排行榜

■統計日期：9月25日～10月15日
■資料來源：軟體世界第162期人氣調查表



1 軒轅劍肆
- 大宇資訊
- 角色扮演
- 上回1　票數 883



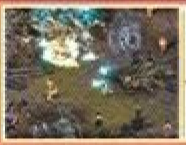
2 仙境傳說
- 遊戲新幹線　●線上角色扮演
- 上回2　票數 811



3 第七封印
- 智冠科技　●角色扮演
- 新登場　票數 649



4 新絕代雙驕3
- 宇峻科技　●角色扮演
- 上回3　票數 634

名次	畫面	遊戲	公司	類型	上回	票數
5		魔獸爭霸3	松崗電腦	即時戰略	上回4	503
6		風色幻想2	弘煜科技	角色扮演	新登場	470
7		聖女之歌	風雷時代	角色扮演	上回5	363
8		神州	宇峻科技	線上角色扮演	上回10	342
9		三國演義ONLINE	中華網龍	線上角色扮演	新登場	326
10		新神奇傳說3	台灣帝技爺如	角色扮演	上回6	281

工坊銷售排行榜

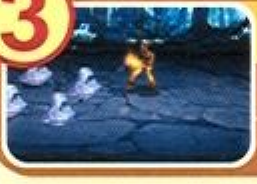
■統計日期：8月01日～8月31日
■資料來源：協力商店



1 仙境傳說
- 遊戲新幹線
- 線上角色扮演
- 上回1　票數 8663



2 金庸群俠傳
- 中華網龍
- 線上角色扮演
- 上回2　票數 7329



3 第七封印
- 智冠科技　●角色扮演
- 新登場　票數 5135



4 新絕代雙驕3
- 宇峻科技　●角色扮演
- 上回3　票數 4972



5 三國演義ONLINE
- 中華網龍　●線上角色扮演
- 上回4　票數 4819



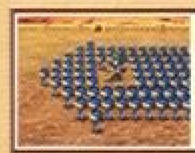
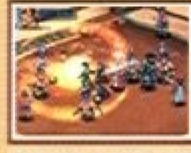
6 軒轅劍肆
- 大宇資訊　●角色扮演
- 上回8　票數 4317



7 風色幻想2
- 弘煜科技　●角色扮演
- 新登場　票數 4228



8 傭兵戰場2
- 松崗電腦　●戰略
- 新登場　票數 3124

名次	畫面	遊戲	公司	類型	上回	票數
9		天堂	遊戲橘子	線上角色扮演	上回5	3414
10		阿瑪迪斯戰記	漢堂科技	戰略角色扮演	新登場	3186
11		報數！三國演義	尼奧科技	策略益智	新登場	3016
12		石器時代	華義國際	線上角色扮演	上回13	2822
13		魔獸爭霸3	松崗電腦	即時戰略	上回7	2771
14		大富翁6	大宇資訊	益智	上回18	2618
15		神州	宇奧科技	線上角色扮演	上回6	2603
16		傲視蒼龍～趙雲傳	捷友科技	戰略	新登場	2512
17		新神奇傳說3	台灣帝技爺如	角色扮演	上回10	2501
18		三國群俠傳	東方演算	角色扮演	上回9	2494
19		暗黑破壞神2資料片：毀滅之王	松崗電腦	動作角色扮演	上回8	2226
20		魚美人	吉托比雅	角色扮演	新登場	2127

調查協力商店

北區：龍武電腦　中聯科技　聖偉電腦　丸升文化　創世紀電腦　小博士書局　劃時代　東湖書局　人人書局　基度山　世新　資訊人

中區：東興電腦　龍軒書局　唯軟書局　益崧資訊　飛碟流行　新世紀電腦　大大電腦　亞洲心資訊　書堤文化　墊腳石圖書　盛大　三民書局　北興電腦

南區：光南書局　僑品電腦　哈特資訊　城市漫畫遊戲　歸仁文化廣場　U23C　墊腳石圖書　明樣3C　順發3C　有樂國際

皇家藏寶庫

各式珍貴寶物等待國民來爭取





歡渡了光輝國慶假期，很快的聖誕假期即將到來，又是另一個遊戲市場的熱門檔期，相信有不少重量級的強作將推出新作或改版。

繼上期「第七封印售前設定集」50S限時兌換二十本之後，本月的限時兌換活動是－50S兌換「第七封印呼荷啓示錄」(攻略本)，名額一樣是二十名，請手上有S幣的人手腳要快，因為是「限時」活動且數量有限，20本換完後活動即結束。所以，請在雜誌出刊後，以Emial至老編信箱的方式預定兌換，或傳真至07-8150988預約兌換，只要寫上「我要以50S兌換第七封印呼荷啓示錄」並註明姓名地址即可，請看到這裡先放下雜誌馬上行動吧！S幣妙用無窮，老編在此呼籲大家愛用S幣，多多收集S幣，謝謝！

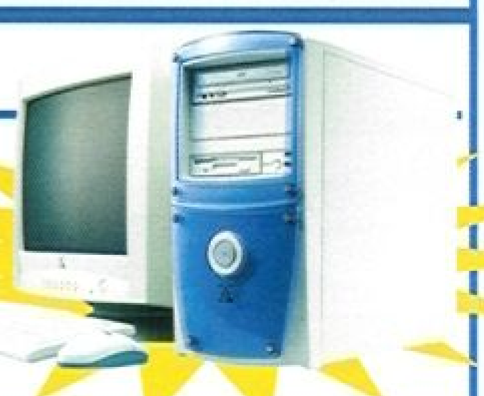


安德烈斯王國S幣兌換MENU

A1. 台碩Aspeed Zeus電腦

兌換額度

35000S



參考規格
- Intel Pentium 4
- 256MB RAM
- 40GB HD

A2. PlayStation2

兌換額度

12000S



A3. 柯達DX3700數位相機

兌換額度

11000S



A4. Palm m125

兌換額度

8000S



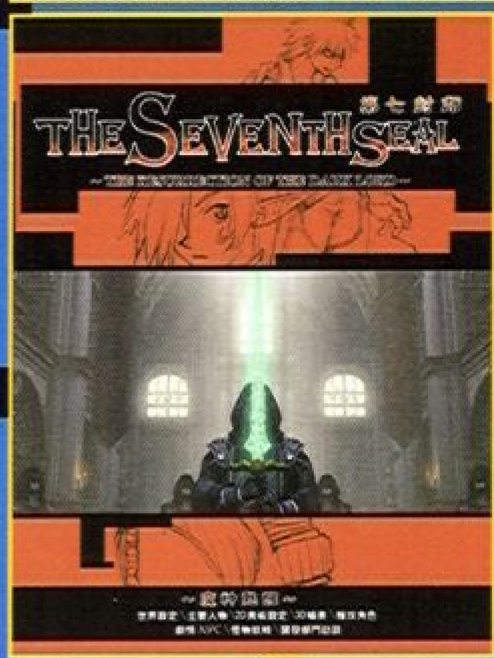
A5. IBM 60GB 硬碟

兌換額度 **4000S**



項目	名稱	名額	兌換額度	狀態
G1	天龍八部平裝版	9名	600S	預定十二月發行
G2	第七封印	12名	700S	已發行
G3	聖女之歌	0名	800S	Out of Stock
G4	三國群俠傳	10名	800S	已發行
G5	第七封印呼荷啓示錄	20名	50S	Special New Update





注意事項：

1. 電腦或硬體部份會隨新產品的推出更換項目或降低兌換額度。
2. 有限量的贈品（如20名），兌完為止，兌換前請先Email給老編確認是否有存貨。老編信箱 Chief@swm.com.tw
3. 未發行的遊戲可預約兌換，但需等遊戲發行後才能寄出。
4. 手中有S幣者，亦可Email老編建議兌換之贈品，如面紙一包等等。
5. 若S幣序號與他人重覆，暫時無效等待鑑定調查。



本月 國民大獎

仙境傳說RO波利抱枕　25名



本月國民大獎送出的是，目前最具人氣的線上遊戲仙境傳說ＲＯ的波利抱枕！造型可愛，而且是限量生產的哦！錯過這一次，以後可能要花錢才買的到哦！而且目前這個版本的波利抱枕，未來一定會絕版！其實老編也ㄠ到一個，送給了我們家Carry，你看，波利加Carry，是不是可愛到不行呢？

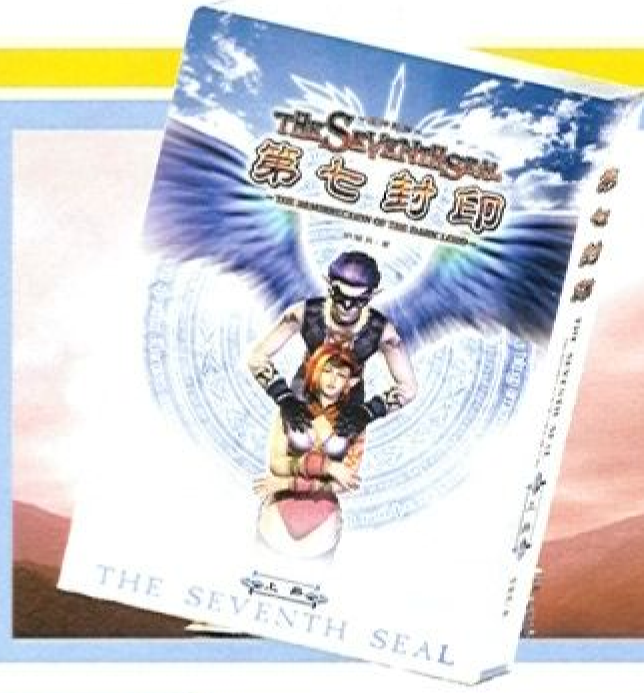


161期國民大獎

第七封印　30名

得獎名單公佈

台北市	王怡文	新竹縣	吳家諺	彰化市	陳淑華
尹方怡	吳佩諭	陳明倫	莊詠勳	柯勛瑋	高雄縣
黃　薇	台北縣	桃園縣	台中縣	台南縣	曾志成
曾建豪	葉正烽	陳要汀	張為皓	薛虹亮	阮俊德
陳勇利	曾啓田	陳文廣	陳凱政	高雄市	屏東縣
張雅涵	賴威豪	黃立平	林建銘	陳義友	彭建翔
陳怡嘉	翁衛成	台中市	黃永輝	林盟傑	



獎品規格以實物為準　規格若有變動將另行告知　得獎者須自付贈品稅

皇家畫室

王國畫家的作品展示場



畫室公告

歡迎來到皇家畫室，在這裡是王國中所有功力高強的畫師發揮的天地。只要各位畫師提起筆，將你的作品（最好以明信片大小）寄到高雄郵政18-69號信箱，或是E-mail到leaflet@swm.com.tw（電腦檔最少要800*600，存成TIF檔或JPG檔）要記得清楚的寫上姓名、地址、電話等詳細的聯繫方式，只要能夠登上畫室展覽，不僅能獲得一定數目的金錢及經驗值，你更有機會奪得「畫家賞」大賞，甚至成為自創流派的一代宗師喔！

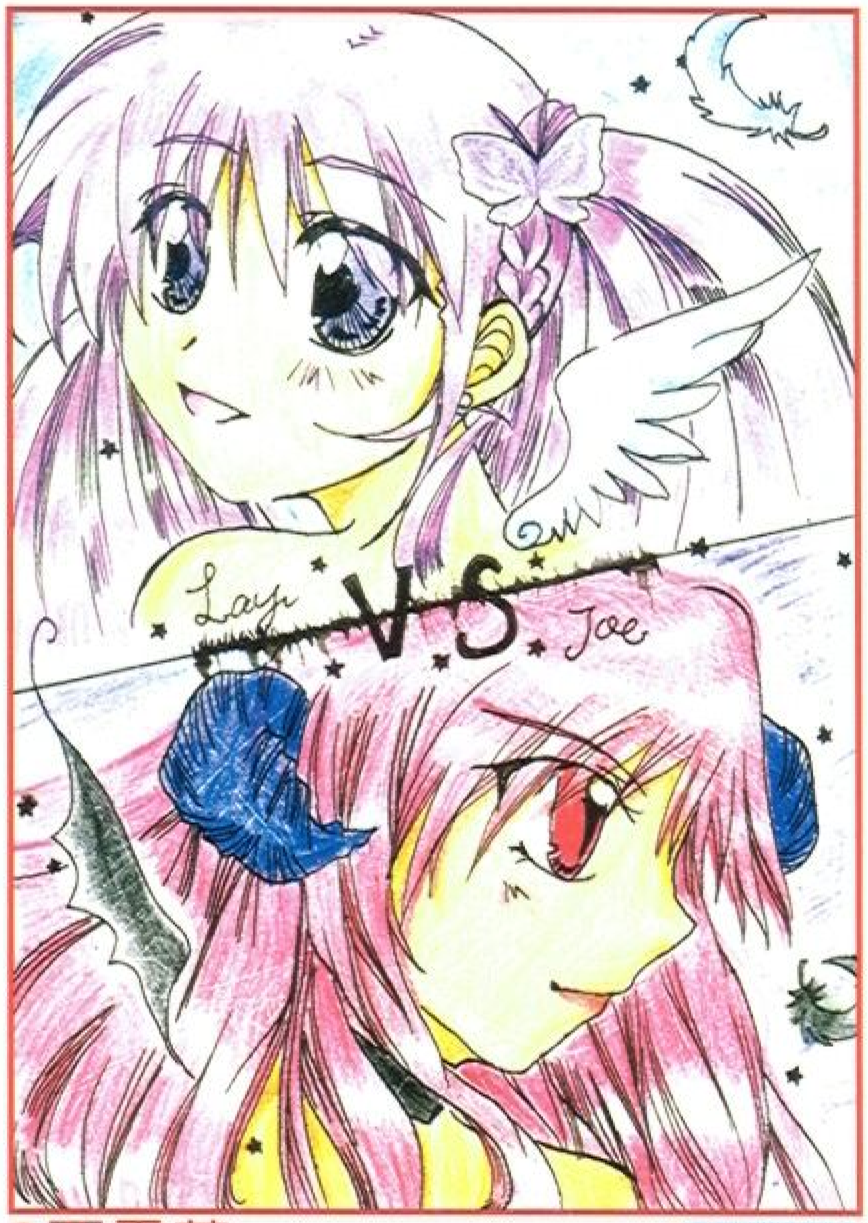
ps.本畫室投稿作品蓋不退還



Gisella 5P/50S



易音 5P/50S



西露芙 15P/150S

她們在對決什麼啊 ^^ ，這麼夢幻



EMMA 10P/100S

這是藍斯洛嗎??還是阿達禮歐啊??



陳苑靖 10P/100S

嗯……背景夠抽象……ㄏㄏ



LUCKY 5P/50S

蕾蕾在祈禱著什麼呢…

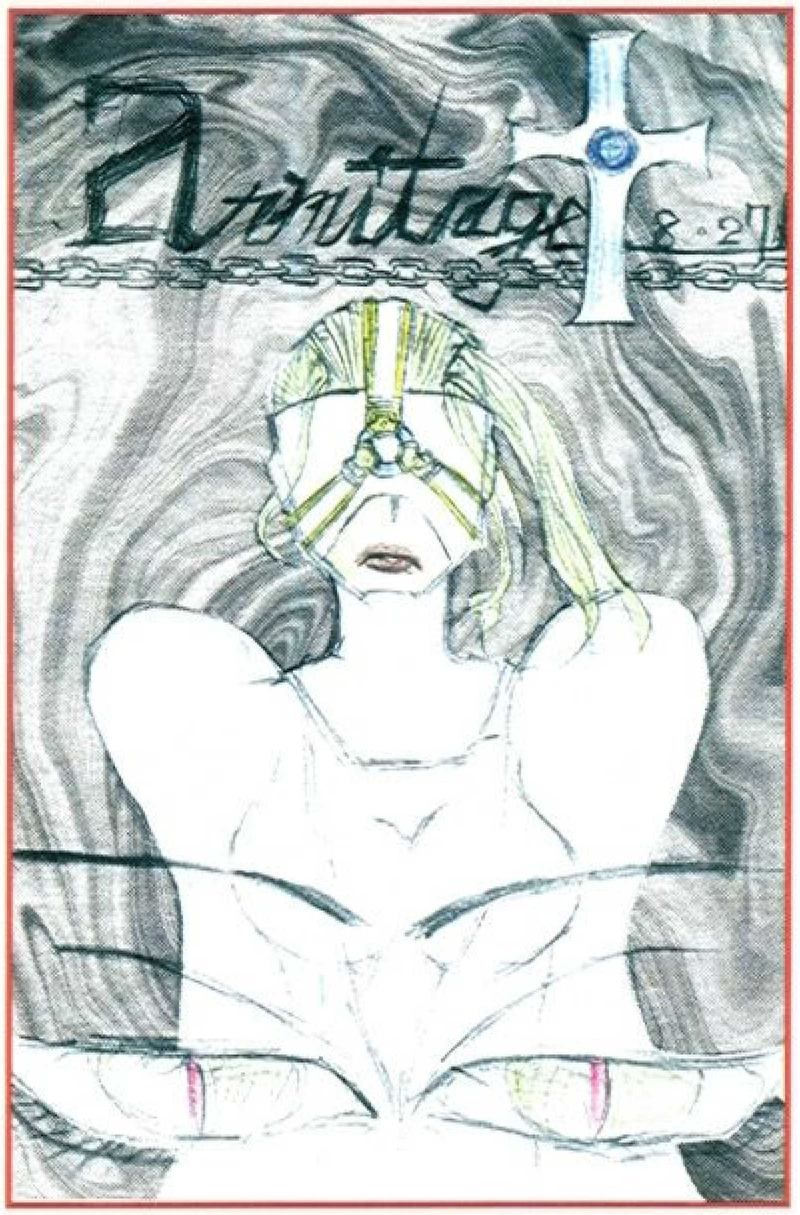


Rita 5P/50S

許久未見的索特王畫像 ^^||

Armitage 15P/150S

Armitage 這次的背景有使用網底ㄟ，越來越專業了^^



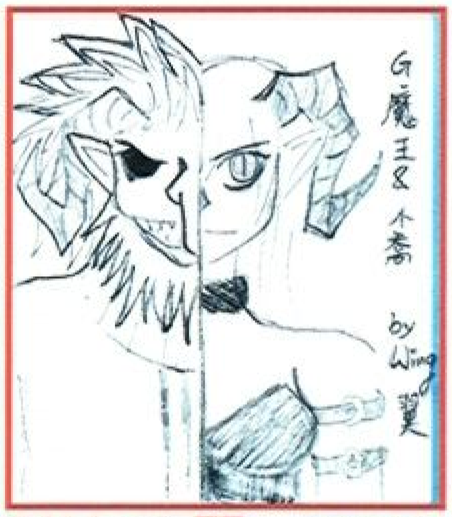


ALAN 10P/100S

Q 版的佛蘭珂，可愛啊^^



隱 5P/50S



Wing 翼 5P/50S



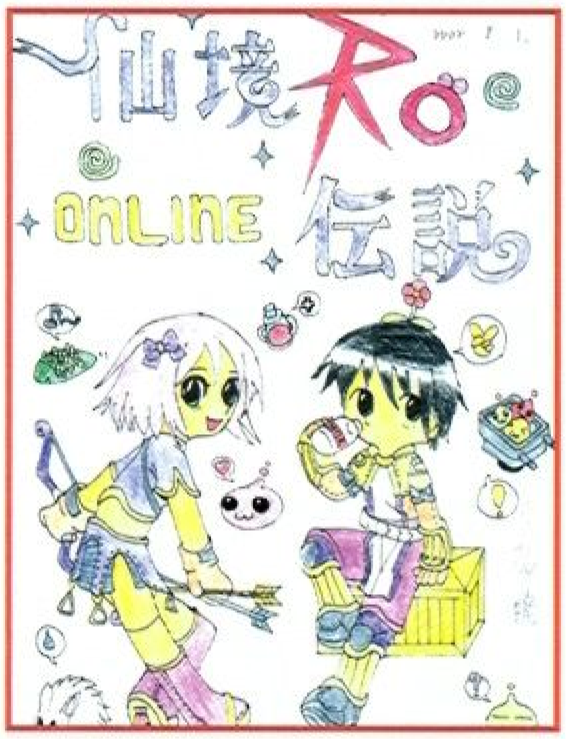
風 5P/50S

RO 大集錦

紫楓櫻 嵐 10P/100S



乳酪 10P/100S



Hero 10P/100S



艾修特 10P/100S



穗 5P/50S



黃薇 5P/50S



安迪雅

15P/150S

藍月……孤陋寡聞，不知是不是原創人物





淨

10P/100S



君

5P/50S

雯倩

10P/100S

聽說最近石器有出魔法牌ㄟ^^





楊巾儀

10P/100S

真是適合夏天的清涼造型啊^^



天堂羽

10P/100S

天使帝國 3 即將要推出了，期待歐



Charlotte

10P/100S

好可愛的妖精耳朵^^



仙水 5P/50S



CHEN 5P/50S



俐方 5P/50S



紫憂 5P/50S



狂塗 15P/150S

這次是原創的角色，真是水準越來越高了^^



JS 5P/50S



David鋒 10P/100S



陳銘群 5P/50S



墨良雨 5P/50S



朝澐 10P/150S



王詩雅 5P/50S



蕭凱仁 5P/50S



鄭喜元 5P/50S



嘰哩呱啦 10P/100S

遊戲劇場



精靈 Priston Tale

林政德與精靈的相遇





第一幕

「精靈」的代理廠商華聯國際在來來飯店一樓的四季咖啡廳，舉辦了一場與漫畫家林政德見面的餐敘，為大家共同分享他與精靈的相遇過程。

原來因緣際會，林政德幫華聯國際的線上遊戲「精靈」繪製了遊戲中四個遊戲角色：弓箭手、武器專家、鬥士、長槍兵，在韓國原版的設定稿中，是屬於線條比較剛毅、比較帥氣的風格，經過林政德的巧手設計後，所有角色都變得有個性和情緒，而且每個角色的三頭身也是超級可愛！像是弓箭手變得較為伶俐，長槍兵酷酷的，鬥士充滿了幹勁，武器專家又像是非常勇敢的夥伴！經過林政德的設定跟星亞的上色之後，每個角色就活脫脫的像是卡通中的人物一樣，可愛又有朝氣！而林政德的妻子兼助理，則為「精靈」繪製了一系列的新手攻略指南，可愛又幽默的劇情，十分有趣！

第二幕

現在正在大陸忙著繪製「鹿鼎記」的林政德，跟星亞分隔兩地，也就常常約在「精靈」裡面相遇，一起冒險和練功。對於「精靈」裡面的玩家的人情味印象特別深刻，覺得大家都非常好心的互相幫助，也對新手特別照顧。星亞表示，林政德在遊戲中的角色，是比自己還女生的弓箭手，當然也獲得不少好處囉！





第三幕

不過大家最關心的還是林政德到底還要不要畫「Young Guns」？而且現場更有忠心的書迷偷偷傳遞小紙條給林政德，詢問這個問題。林政德看完紙條哈哈大笑，表示很對不起漫畫迷，中斷了這麼久的時間沒給大家一個交代，不過他表示最近已經開始繼續著手繪製「Young Guns」的續集了，各位漫畫迷馬上就可以在看到「Young Guns」復出哦！另外「Young Guns」的養成遊戲已接近完成，並且也在籌備「Young Guns」的偶像劇拍攝，生活可說是非常充實忙碌，為此，林政德說，我現在唯一的休閒娛樂就是打「精靈」囉！

而華聯國際也表示，「精靈」近期將推出的魔法種族資料片，其四個職業角色也將委託林政德和星亞繼續攜手共同繪製更可愛的人物！



微軟 XBOX 遊戲體驗營一日遊

序曲　Xbox的多功能

Xbox是微軟下一代強打的電玩娛樂系統主機，它的特色除了畫面生動之外，　還能支援5.1立體環繞音效，以及DVD播放功能呢！這還不夠，如果你想邊打電動邊聽鐵達尼號，呵~~沒問題！Xbox還有個背景音樂自由播放的功能喔！玩家可以依照個人當時的心情自由變換遊戲中的背景音樂，完全任君挑選，也就是說，如果你想要玩Xbox時背景音樂是大悲咒也是可行的啦！~~

微軟今年度將有多達80款支援Xbox機種的遊戲上市，整個市場上也將會有250款的遊戲，到時候玩家的選擇又會多更多囉！



Xbox動作射擊遊戲，Halo《最後一戰》

第一幕　前往渡假村

小天使珍妮這回有幸參加微軟Xbox主機的遊戲體驗營，都要多虧沙雷納的推薦和尼爾斯的厚愛，通常這種好康的事，是不會落到小天使手中的，小天使坐在微軟提供的大型遊覽車上（還有提供精緻餐盒），想著能夠在工作繁忙之餘，跟著Xbox體驗營來到翡翠灣附近的某溫泉渡假村玩耍，在遊覽車上午睡都會偷笑呢！



非常專心的練習，我們不能當最後一名~~

第二幕 溫馨豪華的Xbox體驗營

來到渡假村，微軟的朋友們準備了豐富的點心及豪華的Xbox機種配備，還有溫馨又色彩溫和的沙發等著我們的到來，完全是以一種放鬆的心情參加體驗營，你可以想像在家中玩電動時的輕鬆自在及可樂，爆米花隨手拿的快感，真是太舒適了，簡直是5星級的享受，打電動就是要這樣，沒有錯的啦~~ ^ ^。

現場由微軟的周經理熱鬧開場，介紹微軟Xbox一款動作射擊遊戲，Halo《最後一戰》它是款科幻世界中的第一人稱動作射擊遊戲，玩家扮演戰備齊全的射擊者，可以使用各種不同的武器及駕馭不同的移動工具，在戰場上擊敗人類共同的敵人。而現場朋友分成5組，進行各種Xbox遊戲競賽，第一名的朋友還有微軟提供的高級贈品呢！小天使自認不是玩遊戲的料，第一名我們就讓給別組吧！



周文英經理上場



比賽非常激烈中~



只要得獎就粉開心囉！

第三幕　渡假村的豐盛晚餐

玩完電動，果然是精疲力盡，珍妮肚子有點餓了，這時渡假村適時地提供了豐盛的晚餐，讓我們飯飽酒足後才踏著愉快的心情回家囉！



太空戰士跨平台

《太空戰士 11》PC 版最新消息

NEWS

《太空戰士 11》電腦版將會在今年 11 月 7 日發售，售價為開放售價，沒有明確的定價，4 張 CD 的包裝。收費方面：連接入 SQUARE 的 PLAYONLINE 使用其他服務時入會費和月費全免，在 PLAYONLINE 上玩 PC 版《太空戰士 11》的價格為月費 1280 日圓，並只限玩家創建兩名角色，如果玩家創建的角色超過兩名的話，則每加一名每月就要多收 100 日圓的費用。

還有個好消息就是 PC 版的伺服器是可以和 PS2 的伺服器互通的，以前玩過 PS2 版的話，現在既能和以前的朋友一起冒險，也可以繼續沿用原來的帳號遊玩。

PS2 版《太空戰士 11》推出已有幾個月時間，但限於 PS2 網絡頻寬的限制，至今只賣出了 12 萬套，SQUARE 希望通過 PC 版的發售，大幅度提升《太空戰士 11》的玩家人數。



再現三英戰呂布

《三國演義 Online》全新玩法

為了符合線上遊戲角色扮演強調扮演自己的特色，並且增加玩家與玩家間的互動，讓遊戲充滿挑戰性，《三國演義Online》遊戲中新推出的歷史戰役，讓玩家以自己遊戲中的角色扮演三國歷史中著名武將與人物，如劉備、關公、張飛和曹操等，讓玩家變成歷史中的人物，改變三國歷史結局。

從 8 月中開放的「小沛之役－討伐程遠志任務」、接下來的「三公之戰」和「董卓之戰」，每場戰役約可讓數百位玩家參與，依遊戲設定不同，戰役的玩法可以讓玩家扮演歷史人物與反派NPC對抗，也可以是玩家和玩家分為正派和反派兩大陣營進行對戰。而隨著三國歷史時間邁進，歷史戰役場面將愈來愈壯烈。

每場歷史戰役中的角色分配，是依玩家《三國演義Online》中角色等級與戰役的登入順序，由系統自動進行分配。除了讓玩家親身體驗歷史輝煌時刻，獲勝的玩家還將贏得遊戲裡許多的戰利品－遊戲寶物，每場戰役時間約一小時，如果討伐 NPC 成功或一方的玩家獲勝，戰役也會提前結束。



NEWS

經典中的經典

《三國志九》消息釋出

日本光榮（KOEI）戰略遊戲《三國志》系列的最新作《三國志 九》終於在日前公佈了更詳細的資料。

1 《三國志九》放棄 VII 、VIII 代的全武將扮演系統，回歸到最原始的『君主扮演系統』，也就是說玩家在 9 代中不能選擇扮演張飛、關羽等武將角色，而只能選擇劉備等諸侯角色。

2 地圖表現將會回歸到最初只用一張大地圖表現整個中國地圖的系統，在遊戲過程中並不會發生地圖切換的情況，內政和戰鬥都將會在同一張地圖上進行。

3 在傳統的戰略遊戲基礎加入一些即時戰略元素。

4 登場武將多達 650 名。

5 武將能力多了兵法一項，玩家在選擇武將組成軍團出戰的時候，要全面考慮各武將兵法的相性，以組成最優秀的軍團出戰。





NEWS

遊樂器也搞無線！

PS2無線區網推出新工具！

NEC AccessTechnica針對Square的PS2網路服務PlayOnline於9月6日推出兩種對應無線LAN系統「Aterm無線電信擴張套組」。其中附有兩台無線LAN附屬配件「WL11E」的「Aterm無線電信擴張套組（E）」定價29800日圓，而附有對應無線LAN的寬頻套組「WBR75H」和「WL11E」的「Aterm無線電信擴張套組（R）」則是定價37800日圓。販售則是由NEC AccessTechnica的WEB銷售網站Shop@Atertm負責。

「Aterm無線電信擴張套組」不但可以立刻接續PlayOnline並讓使用者立即享受到遊戲等服務與樂趣，而且還可以藉由簡單的接續與設定將無線LAN導入其中，讓玩家能輕鬆愉快地享受無線LAN環境所帶來的樂趣。



開　鍘！

微軟將嚴懲改機晶片廠商

遊樂器改機晶片一直是助長盜版的根源，從早期的PS、DC一直到現在的PS2，都因為改機晶片而助長盜版橫行，如今XBOX改機晶片也蠢蠢欲動，微軟除了請工程師研擬各種防堵對策之外，更要採取嚴厲手段，打擊任何製造XBOX改機晶片根拔除的方式對付改機晶片。



據報導，日前美國微軟公司表示，他們將針對香港某公司採取嚴厲的法律行動，因為該公司長久一來就是惡名昭彰的各種改機晶片的提供者，而且範圍涵蓋多種主機。雖然賣改機晶片不是一天兩天的事了，不過這回遇到向來以打擊盜版不遺餘力，對盜版深惡痛絕的微軟，改機晶片提供者就要倒大楣了。微軟直接採取法律行動控告這家公司，並且要求不得再生產這類非法產品，否則還有更嚴厲的法律行動。

希望微軟大張旗鼓的打擊盜版，能夠有效的遏止這類非法歪風。因為改機晶片的盛行，將使得各大遊戲商的利潤受到直接的影響，而無法花更多資金來製作更好的遊戲，那麼最後吃虧的也還是玩家們。

手機遊戲技術大曝光

日本最新『手機』遊戲 等級不輸GBA！！





日本的手機遊戲早就進化到不輸給GBA的等級了，不信玩家們不坊就看看這款日本Dowango公司公佈的最新手機遊戲《Star Diversion》。

這是對應日本最新504i系列手機的縱捲軸遊戲，不要懷疑，這個具備雙重捲軸、放大縮小、半透明特效的射擊遊戲，就是日本的手機遊戲，而且遊戲表現超順暢。

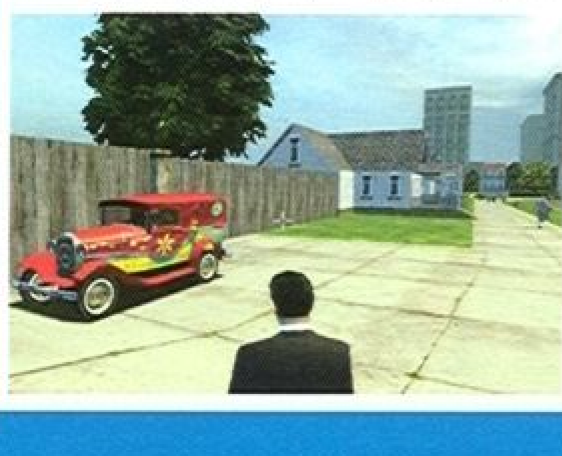


四海招惹『好兄弟』！

四海兄弟 觸怒義大利團體 Mafia



PC遊戲《四海兄弟（Mafia）》在義大利上市後，因為遊戲中讓玩者進行一連串的謀殺以換取在黑道間的晉級，讓當地的反黑幫團體十分憤怒，認為遊戲在表揚黑幫間的嗜血屠殺。義大利的權威人士也對這個捷克設計的遊戲，不斷表現出對義大利的刻板印象而表達不滿。反黑幫協會的總裁Roberto Centaro已經威脅要將這個遊戲逐出市面。在七月份遊戲的發行公司試著收集網上超過4000份簽名來抗辯協會的禁令，而義大利發行公司的產品經理Giovanni Oldani認為，政府應該不會在遊戲上市之後再加以禁止，並表示這個遊戲與許多黑幫電影並無不同。



微軟『世紀』神話再現

神話世紀 即將於年底正式登台！

玩家們引頸企盼的微軟2002年度鉅作《神話世紀》即將於今年底正式登台，《世紀帝國》系列的金牌遊戲製作人"Bruce Shelley"也應邀來台，為《神話世紀》的遊戲正式拉開序幕。除了親自展示遊戲中的精彩畫面與特色，並出席《神話世紀》玩家面對面，與玩家王維農、黃裕貴、曾振承展開世紀名人大對決，共同為《神話世紀》的登台倒數計時。



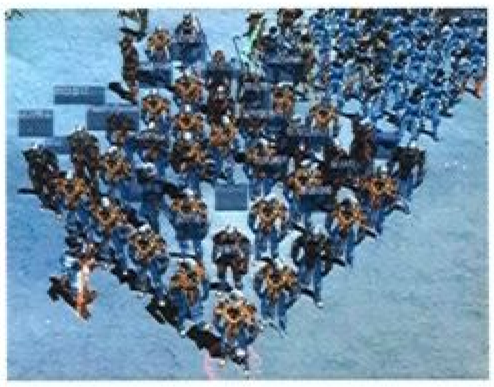
Bruce Shelley表示，非常感謝玩家們對《世紀帝國》、帝王世紀至征服者入侵系列的支持與愛護，身為此系列遊戲的作者，有責任為全球玩家繼續設計更好、更有創意的遊戲。《神話世紀》是微軟推出世紀系列的第三款遊戲，結合了動人的古文明神話的番外篇。為了答謝全球世紀迷的支持，全效工作室(Ensemble Studios)過去一年來一直致力於《神話世紀》這款遊戲的製作，希望能帶給所有喜愛世紀系列遊戲的玩家不同凡響的遊戲享受。

歡迎上線英文脫口說！

《奇蹟》第七伺服器正式開啓



因思銳於日前才開放限額18000人測試的《奇蹟Online》，申請名額在經過嚴格審核之後，一週之內便被玩家申請一空，而伺服器組數也從三組的測試伺服器，快速的於兩週內再開闢了新的三組測試伺服器，玩家支持的高人氣，已經使得本遊戲同時上線人數不斷上升，為了讓玩家們暢所欲玩，特別於9月14日AM1:20開闢測試第七伺服器，在此伺服器中所有玩家在測試伺服器的角色、等級以及資料將完全不刪除外，也賦予更有趣的定義，那就是『英文學習伺服器』！



在這裡並不強制約束一定要講英文，但歡迎對英文學習及交談有興趣的玩家們上線學習，因思銳也將由多位留美英文小老師不定時上線，在網路上即時與玩家進行英文對話的交談互動，歡迎玩家暢遊奇蹟世界、脫口說英文，遊戲無國界！

超人也不是對手！

《蝙蝠俠：復仇》即將在秋季登場

Ubi Soft Entertainment宣布將會在今年的秋季推出《蝙蝠俠：復仇(Batman Vengeance)》的PC版。這個版本是由該公司位於蒙特羅與紐約的工作室負責，提供了3D繪製的蝙蝠俠人物與各種環境，並支援杜比環場音效技術。玩家將可以使用各種精采的動作，並在探索、作戰、潛行及解謎中，作出五百種不同的動作。另外，遊戲中也有40分鐘的動畫讓玩家一睹蝙蝠俠的風采。







文傳收購消息！

CAPCOM 對於微軟要收購該公司一事做出回應

近日，知名遊戲商CAPCOM公司於日前對現在盛傳的"微軟準備收購CAPCOM公司"作出了正式表態，不過在該聲明中並未直接說明收購一事是否屬實，而主要就收購的主要原因：CAPCOM的財務問題作出正面回答。

歐洲CAPCOM的官方發言人稱，CAPCOM在該財季出現赤字的主要原因，是日本方面對於財務方面的一些調整所導致，調整的主要方面包括一些不動產在內的特殊條款，而這些並不表示CAPCOM在經營上出現了所說的"低迷時期"，CAPCOM在遊戲開發銷售以及其它投資等方面並未出現什麼問題。

盡管該發言人正面否定了CAPCOM出現財務問題的傳言，然而在英國的某些權威人士仍堅決的聲稱，CAPCOM跟Microsoft(微軟)兩家公司高層的磋商確有其事；並同時指出微軟對收購SEGA一事由於成本等問題將被無限期擱置。雖然SEGA方面經歷了長期的萎靡不振，實力已大不如前，不過該公司的資產總值至少還在20億美元以上，這還不包括SEGA的一些經典名作及Sonic等人氣角色的品牌價值，以及SEGA社內以鈴木裕為首的各王牌製作人的號召力所形成的無形價值。當然微軟方面絕對沒有放棄在日本收購任一家極具號召力的遊戲公司的決心，而具知情人士透露，在不久後將肯定會有更為重要的官方消息公布，但是一切消息均在猜測中。

千里姻緣一線牽！

From Network與遊戲橘子跨國合作！

From Network與遊戲橘子數位科技兩家公司將跨國攜手合作，並結合彼此擅長的專業領域，開發線上遊戲並行銷至世界各地。根據遊戲橘子所做的市場調查中發現，目前全亞洲有超過1500萬人玩線上遊戲，其中人數又集中在韓國、台灣、中國，即便在日本也被視為無法忽視的經營模式。而未來線上遊戲經營模式成功與否，對遊戲公司而言影響甚鉅。

面對這一股不可抵擋的趨勢，From Networks與遊戲橘子攜手合作搶奪市場先機，由From Networks負責線上遊戲的研發製作，遊戲橘子則負責後端的內容服務，以日本、台灣、中國及韓國為中心，並進而行銷至世界各地。

結合了From Networks本身所擁有的遊戲企劃能力、網路技術，再加上以台灣為營運中心的遊戲橘子，所擁有傲人的線上遊戲市場佔有率，相信拓展世界性規模的線上遊戲市場是指日可待。



榮耀的延續！

西元2005年將會出現PS3？！

據英國"路透社"的消息指出，SCE將在2005年推出PS2後續機。而且這台後續機的機能將會是PS2的1000倍，在音效與畫面上不但將大幅加強，對於網路與DVD的接續方面也將有所更新。對於這項訊息，SCE則是表示「雖然有在進行後續機的研究工作，但目前卻並沒有決定任何事」，並指責路透社這項報導沒有任何根據，並不真實。

雖然如此，但SCEI的廣報部部長福永憲一表示：「我們所想的並不只是硬體機能而已，理想上希望它是一台安裝有OS系統、能執行遊戲、具有多種機能的多功能民生機體。」目前SCE正和IBM、東芝進行一項晶片共同開發計畫「Cell」，並預定2005年春天完成。這個晶片預定將使用在能傳送高解析度的動畫、超高速網路接續等機能的強大中央處理器上面。據大和總研的分析師三浦和晴表示，SONY的「Cell」計畫成果將在2005年展現出來，而這也有可能將會是PS3登場的時機。而且到2005年以後，日本的寬頻網路發展也將近成熟，SONY在這個時候應該也將會針對玩家們有興趣的網路遊戲開始動作才是。

代理大廠選邊站

松崗科技將引進TV Game

2002東京電玩展期間，全球知名大廠Blizzard展出暢銷知名大作《星海爭霸（Starcraft）》最新電視遊樂器版本《星海爭霸：暗影獵殺（Starcraft：Ghost）》。遊戲一改PC版即時戰略遊戲類型，將以動作冒險遊戲方式呈現，並預計將於2003年年底首先推出XBOX版，Blizzard公司宣布將藉由此款遊戲進軍電視遊樂器線上市場，將陸續發行PS2、GameCube版本的遊戲。

Blizzard台灣代理商「松崗科技」指出，為服務玩家松崗科技將引進《星海爭霸：暗影獵殺（Starcraft：Ghost）》各平台遊戲，以饗星海爭霸的忠實愛好者。另為服務台灣喜好歐美TV Game的玩家，松崗科技表示將引進代理原廠所發行一系列跨平台遊戲。在PS2遊戲部分，因為DVD區碼的問題，以往台灣玩家只能玩同樣是第三區的日本遊戲，因為語言的關係，只能雞同鴨講的瞎玩，松崗科技特別與歐美原廠爭取，將發行適合台灣PS2機器適用的第三區系統的歐美PS2遊戲，並積極爭取改版成中文版，彌補以往台灣玩家不能玩到歐美PS2遊戲的遺憾。

UNALIS 松崗科技電子娛樂網站

RARE正式離開任天堂陣營！

微軟併購RARE已成定局！

根據英國路透社報導，微軟併購知名英國遊戲開發商RARE已成定局，原本這家一直被視為任天堂最佳戰友的實力派遊戲開發公司，今後將改在Xbox陣營下繼續發揚光大。。

發跡自1994年的英國RARE公司，在超任時代就以超強實力大受好評，先後推出了包含《大金剛》、《大金剛賽車》、《哥倆好大冒險》、《007黃金眼》等百萬級賣座遊戲，兼顧票房、實力與口碑。而且在任天堂遭遇N64時期加盟廠商單薄的時刻，RARE的大力幫忙更使它被視為任天堂最堅強的盟友。

不過隨著NGC的推出，以及越來越多廠商加盟NGC，任天堂對RARE的關愛不再，也讓微軟有機可趁。RARE在前些時候接連宣佈幾款NGC遊戲終止開發已經是個警訊，也讓玩家懷疑RARE是否將琵琶別抱，如今真相公佈，微軟花會將近2.5億～3.5億美金的代價吃下RARE，或許當年RARE與任天堂聯手打天下的輝煌只能在回憶中了。

Microsoft game studios

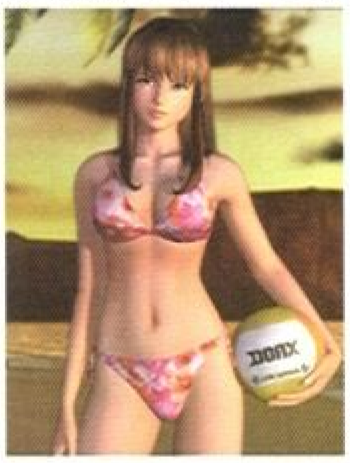
DOA2的著作權侵害案再延燒

敗訴方不服將再度向東京高等法院提出上訴？！

WESTSIDE表示，對於日前東京地方法院針對《DOA2》的著作權侵害一案所做的判決不服，並將再度向東京高等法院提出上訴。



藉由WESTSIDE所販售的修改軟體，可以修改變更《DOA2》中女性角色的服裝資料，讓玩家能以裸體的角色來進行遊戲。針對這點，TECMO以「扭曲創作者的創作意念，可說是極為低俗惡劣的行為」為由在去年11月向法院提出告訴。而這件案子東京地方法院在8月30日時公布TECMO勝訴，並裁示WESTSIDE必須支付200萬日圓以做賠償。



但WESTSIDE卻針對這次的判決提出反駁，並主張「使用者基於個人的娛樂目的所進行的修改變更，並未侵害到同一性保持權；同樣地，提供使用者以娛樂目的為主而進行修改的修改工具，也應該並未侵害到同一性保持權才是。」並將再向東京高等法院提出上訴！

《諾亞方舟》變身登場！

遊戲橘子自製研發線上遊戲

由遊戲橘子在2002年2月「台北多媒體娛樂展」上發表的第一套自製研發線上遊戲《諾亞方舟》，在相隔將近8個月的現在，遊戲橘子表示玩家所熟悉的2D版本《諾亞方舟》，在經過了半年的研發測試加上所有玩家不斷的參與測試與提供意見後，即將蛻變為全新2D線上遊戲，也正式更名為《COCOCAN椰子罐頭》。另外3D版本的《諾亞方舟》也將運用一年的研發製作時間，進化為大型線上RPG，並將於2002年東京電玩展以第一家純專業線上遊戲參展的遊戲廠商進軍日本，跟全世界所有愛好遊戲的玩家見面。

這款《COCOCAN椰子罐頭》擁有操作簡單、易上手無距離感的特點，加上遊戲畫面色彩豐富、動物角色設計討喜可愛，清新、講究益智與團體合作的遊戲性，更成為遊戲最大的特色所在。同時也讓大家可以隨時相約朋友一起進入最無壓力的童趣遊戲環境裡殺時間、玩遊戲，單純享受遊戲所帶來的無窮樂趣。



因噎廢食？！

希臘政府重新詮釋遊戲禁令

希臘政府先前為了杜絕賭博遊戲，而對所有的電子遊戲發布禁令，包括TV game、PC game、掌上型遊戲等所有電子遊戲全部禁止販售與使用，也就是在市面上將完全看不到所謂的電子遊戲Game。該法律本意是要禁止國內的電子賭博以及電腦遊戲中的暴力風氣，但是因為沒有清楚規範賭博遊戲與普通遊戲之間的界限，所以導致大約有60位市民因而遭到起訴。

近日希臘政府決定將該法律內容加以釐清，清楚的說明法律限制對象為與賭博有關的遊戲，而非之前的禁止在公眾場所進行遊戲或是手機遊戲。



Falcom最新力作

3D幻想RPG
Dinosaur Resurrection



日本Falcom在12月推出一款3D幻想RPG《Dinosaur～Resurrection》。Falcom將在9月底公佈其官方網站。這是一款全3D表現、以幻想世界為舞台的單機RPG遊戲。玩家在遊戲中將扮演著一名在戰亂後不知何去何從的劍士，並在旅途中受到白色蝴蝶引導，分別與僧侶、精靈使者、吟遊詩人、狼人等伙伴相遇，並進而探討各自存在的意義。



仙境傳說不負眾望

同時上線人數排第三



《仙境傳說》會員人數已經突破七十萬，同時上線人數也突破了七萬三千人，為了因應快速增加的人潮，遊戲新幹線已於日前關機將主機升級、擴充遊戲伺服器的硬體設備，而《仙境傳說》也繼《天堂》、《金庸群俠傳Online》後成為台灣線上遊戲同時在線人數的第三名。

遊戲新幹線日前進行全面系統維護一天半的時間，進行主機升級以及擴充伺服器的硬體設備，重新開站後將原本同在一台主機的九個伺服器一分為二，各個伺服器的硬體設備也都擴充兩倍，減輕主機的上線人數負荷量，改善lag以及斷線的情形，而預計下週會開放第十個伺服器。《三國演義Online》目前的最高同時上線人數，在台灣地區達一萬九千人、大陸地區也達一萬六千人，《金庸群俠傳Online》最高上線人數台灣地區達八萬八千人、大陸地區則是九萬五千人。若依據各遊戲公司先前公佈的數據來看，《天堂》在台同時在線人數為16萬人，第二名為《金庸群俠傳Online》，第三名則是《仙境傳說》。

蕾蕾最新絕技即將更新

流星蝴蝶劍1.0版 開放下載

《流星蝴蝶劍》正式版即將在10月17日正式上市，當日何嘉仁書局會推出首賣特別版，遊戲內將附送亂彈主唱阿翔最新配唱單曲「一陣風」，喜歡亂彈阿翔的朋友，一定不可以錯過，最新的1.0體驗版即日起在HiNet下載正式開放下載。

1.0版除了參考之前玩家的意見，把一些玩家覺得操作上不方便的地方，修改的更人性化之外，還增加了不少的新功能及特效，例如在「死鬥」模式下，為了讓玩家更容易分辨攻擊對象，特別加上了「鎖定」的特效：在被攻擊的狀態下，0.97版時玩家只能乖乖挨打，可是到了1.0版時，你可以使出更可怕的「爆之怒－絕命反擊技」，不但可以死裡逃生，甚至更可以反敗為勝！另外在「暗殺」模式下，扮演VIP角色的玩家多了一項「醫療」的功能，可以讓原本重傷的夥伴們重生，再戰天涯，重新保護VIP！



另外又在《流星蝴蝶劍》1.00新增與修正多項的能力及功能！

三角洲部隊系列

網路訂購大回饋！

包含了《三角洲部隊》、《三角洲部隊2》、《三角洲部隊之大地勇士》的《三角洲部隊合輯》，挾著全球超過300萬套的驚人銷售數字之威力，您想見證FPS史上的這則傳奇嗎？想進入超擬真軍武FPS世界嗎？《三角洲部隊合輯》將是你唯一的選擇！之後，英特衛將引進三角洲系列最新產品--《三角洲部隊：死亡任務》，為回饋眾多玩家對英特衛的支持，特舉辦超級優惠以饗廣大的FPS玩家，即日起凡在本網站購買《三角洲部隊合輯》，均可憑"訂單編號"享有購買《三角洲部隊：死亡任務》之NT 200元折扣！



活動方式：

1. 於英特衛遊戲網購買《三角洲部隊合輯》，將會收到你的訂單編號
2. 將訂單編號以傳真02-29997707或Email：service@interwise.com.tw至本公司，並於英特衛遊戲網購買《三角洲部隊：死亡任務》即可享有NT 200折扣之優惠！

現在預購《冰風之谷2》

▶ 送你無價珍品：Bonus CD！

一年半前，《冰風之谷》創下長達6個月的購買熱潮，更奪下全球『年度100大銷售排行榜』第3名，成為「龍與地下城」系列最偉大代表作之一！而睽違一年半後，在全球RPG迷如癡如狂的期待下，備受矚目的續集《冰風之谷2》，也終於要在近期正式襲捲全台！這一次，《冰風之谷2》同樣由獲得「年度最佳RPG大獎」的《冰風之谷》之原班人馬聯手打造，也就是被稱為「遊戲界雙B」的金牌搭擋：『Bioware』和『Black Isle』！雙B出手，勢必將再度打造另一個RPG傳奇！

而更值得高興的是，『英特衛』不但取得台灣區代理權，更為台灣玩家爭取到了原本僅「Interplay NetStore」網站預購專有、市面上買不到、獨一無二的『Bonus CD』(包括了原聲遊戲配樂、原畫圖檔、販賣神秘道具之隱藏商店…等驚喜！)之限量製作權利，將送給參加線上預購之玩家！如此驚人的組合、破天荒的優惠，只有"線上預購者"能獨享！而『Bonus CD』更是全球市面上絕對買不到的夢幻珍品！RPG迷們請注意，錯過這次，你將和『Bonus CD』中附加的神兵利器永遠無緣！





請剪斷你家的網路線
因爲『它』比網路RPG更精彩！
是誰比網路RPG更自由 讓你能胡作非爲？
昨晚殺人越貨、今天懲奸除惡、明天再當魔頭
心血來潮屠城滅口 愛扮誰就像誰 隨你放肆冒險只有『它』！
是誰比網路RPG更擬真 讓你想活在遊戲裡？
漫天砂暴、蕩漾水波、壯觀巨堡 最真最美的3D RPG！
和不同陣營、越有想法的NPC 3000人勾心鬥角、真實互動就是『它』！
是誰比網路RPG更耐玩 讓你把電腦當床？
超龐大遊戲架構、數不清的地域、上百個史詩任務
配合強大的『關卡編輯器』 自創任務、一玩好幾年還是『它』！
上古捲軸：III
魔捲晨風
www.elderscrolls.com
正式襲捲全台
英特衛多媒體股份有限公司
INTERWISE
TEL.(02)29996768 FAX.(02)29997707
http://www.interwise.com.tw
台北縣三重市重新路五段609巷12號5樓之5
代理發行
Bethesda SOFTWORKS INC.
a ZeniMax Media company



FORGOTTEN REALMS
ICEWIND DALE
冰·風·之·谷·II
你無從選擇
不成為英雄—就死亡
• 英雄們注意 •
玩家夢寐以求、獨一無二的Bonus CD
只會出現在全省首賣、網站預購！
詳情請見英特衛遊戲網
http://www.interwise.com.tw
代理發行
英特衛多媒體
INTERWISE
TEL.(02)29996768 FAX.(02)29997707
http://www.interwise.com.tw
All copyrights and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.
BLACK ISLE studios
Interplay
BY GAMERS. FOR GAMERS.™



救世軍
中文版
唯有熟悉的語言 滿足自由的渴望
可以失去一切 絕不放棄自由
仗劍任俠 屠城越貨 世界沒有規則
幽暗地城 危崖絕壁 大陸任你闖蕩
全中文冒險情節
體驗自由度直逼 上古捲軸 III 的磅礡世界
全面磅礡上市
代理發行
英特衛多媒體
INTERWISE
TEL.(02)29996768 FAX.(02)29997707
http://www.interwise.com.tw
shoe box
PIRANHA BYTES
phenomedia AG company
GOTHIC © 2001 Piranha Bytes and Egmont Ehapa Verlag in cooperation with dtp, digital tainment pool. Developed by Piranha Bytes. Exclusively licensed to Xicat Interactive, Inc. Xicat and the Xicat logo are trademarks of Xicat Interactive, Inc. Microsoft, Windows, and DirectX are either trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation. All other trademarks are property of their respective owners.



Forgotten Realms
Baldur's Gate II
全省狂賣
柏德之門
II
中文版
有的好遊戲你只會遇到一次......錯過之後，再等十年
Shadows of Amn™
用180萬中文字 陪你刻下不朽詩篇
台灣玩家獨享： 隨遊戲附贈"傳奇"原聲CD
升.級.版.同.步.上.市
Interplay
BY GAMERS. FOR GAMERS.™
代理發行
英特衛多媒體
INTERWISE
TEL.(02)29996768 FAX.(02)29997707
http://www.interwise.com.tw
福客多
Hi-Life
萊爾富
7 ELEVEN
DEVELOPED BY
BIOWARE™ CORP
Advanced Dungeons&Dragons
BLACK ISLE STUDIOS™
All copyrights and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.


DEVIL
RESURRECTION
邪靈復活
魔法貓 2002



魔導
小英雄
11月中旬 各大賣場與便利商店
和我一起去冒險
聖誕節
魔幻
上市
>> 徵 遊戲程式設計師
意者請洽洪經理　連絡方式 >> 電洽或e-mail
TEL：02-8785-0039轉160　e-mail：gavin@wistek.com.tw
Wistek
大正系統 總代理
網巨科技 研發製造
GLAMOR
遊戲軟體部
大正遊戲島
住址／台北市忠孝東路五段669號5樓之1　電話／02-87850039　FAX／02-87850031


RP·GAME
ENTERTAINMENT
萬聖夜驚魂
Pumpkin Man


萬聖夜，
邀你一起橫跨陰陽界
在告白前身亡的主角約書亞，來到了黑暗深邃的地獄之中得知心上人面臨死亡的威脅，為了守護摯愛，約書亞決定起身行動重回陽間。不料事與願違，控制通往陽間道路的萬聖水晶已消失不見，而約書亞也在一連串的事件後，成為地獄政府軍通緝的主要目標，究竟約書亞是否能在時間內回到陽間解救意中人呢?一段將地獄化為戰場，為愛情不惜魂飛魄散的還陽之旅就在萬聖夜前夕展開…
遊戲特色：
嶄新的創意題材
以地獄為主要背景，以鬼魂作為主角，精心設計3D歐風詭異風格場景的冒險遊戲，讓穿越地獄到陽間解救愛人的玩家成為動作英雄。
華麗的武器特效
十一種類型的武器以及敵人攻擊各自擁有華麗的動作效果表現，精采的戰鬥特效將要你感受殺戮之間的震撼感。
多元化的敵人類型
敵人角色設定五大種族具有完全不同的個性與攻擊習慣。每一種族各有四種攻擊型態，敵人持有不同的武器並採取不同的攻擊方式。
多樣的攻擊模式
依不同的戰鬥目標設定攻擊型態，應變的決鬥模式，讓玩家針對自己的個性和喜好發揮，運用智慧產生不同的戰鬥結果。
隨心所欲的模式
玩家可經過戰術的變化發現更多特點，使每個不同類型的玩家享受到不同的遊戲樂趣，這就是萬聖夜驚魂設計時的出發點。
研發製作
RP GAME
紅紫科技股份有限公司
客服專線：0800-876-666
網 址：www.rpgame.com.tw　客服E-MAIL：master@rpgame.com.tw
地 址：台北縣235中和市建康路21號7樓
智冠科技股份有限公司
(02) 2788-9188 (04) 2202-0870 (07) 815-0988


秦殤
PRINCE OF QIN
璀燦登場
完美重現大秦版圖，四百個獨立場景任君遨遊
商賈走族將相帝王，數百個全新人物粉墨登場
即時作戰，一手馳騁天下，指掌方寸操控全局
組隊策略，職業各展風姿，分工合作任務克敵
特殊道具設計 讓玩家充滿期待
鍛造鑲嵌系統 使遊戲變化萬千
復秦記
扶蘇之怒・五行之謎
第三波資訊股份有限公司
object SOFTWARE
2002 Object Software Limited Ltd. All right reserved. Prince of Qin Clift is a trademark of Object Software Limited Ltd.


FORGOTTEN REALMS
精雕細琢完全中文化之光芒之池奇幻RPG世界
光芒之池
POOL OF RADIANCE™
RUINS OF MYTH DRANNOR
迷斯卓諾遺跡
國 際 中 文 版
11月 光芒乍現
● 龐大史詩般劇情徹底中文化，經典之作絕對不容錯過
● 第一款使用第三版D&D規則的PC Game
● 一個隊伍最多可至6人，其中可自創4個新角色
● 隨機出現的地下城使多人遊戲更具特色
● 包含超過100種法術及最新D&D怪物及物品
● 您可選擇聖騎士、遊俠、牧師、法師、戰士及一全新職業-僧侶
● 可自行調整時間長短的計時制戰鬥系統及非單一選擇性的任務
● 全3D的角色及怪物，超炫的遊戲畫面及音效，更勝柏德之門II數倍
● 不論多人或單人遊戲中的地下城都採用超擬真的環境系統（日夜交替，晴雨不定）
©2001 Ubi Soft, Inc. All rights reserved. DUNGEONS & DRAGONS, D&D, FORGOTTEN REALMS, and the Wizards of the Coast logo are registered trademarks and POOL OF RADIANCE is a trademark of Wizards of the Coast, Inc.a subsidiary of Hasbro, Inc. Ubi Soft Entertainment, the Ubi Soft logo and the SSI logo are registered trademarks of Ubi Soft, Inc. All othertrademarks are the property of their respective owners.
第三波資訊股份有限公司
台北總公司／台北市信義區信義路五段18號B1 Tel：(02) 87803636 Fax：(02) 87805656
台中分公司／台中市文心路一段218號22樓 Tel：(04) 24711600 Fax：(04) 24711601
高雄分公司／高雄市左營區博愛二路106號3F Tel：(07) 5588067 Fax：(07) 5584240
網址 www.g2game.com
服務專線：87803636 轉501
SSI
STORMFRONT STUDIOS
Ubi Soft


ONLINE
神州
ONLINE
創造你的武俠新世界
第一本超完整神州資料總集
仙人指路包
仙人指路包
售價199元
本產品已經在全省各大電腦賣場 便利商店等通路熱烈販售！
仙人指路包產品特色
■ 內附160頁資料總集「仙人秘札」，包涵任務攻略、怪物資料、掉寶資料、
■ 合成指引、地點解說、座標列表、商店列表…等許多項你夢想中的資料總表！
■ 仙人密札以精美書頁印刷，不但可做說明書用，更可以精裝攻略本收藏！
■ 內附開卡點數150點，讓你輕鬆自在遨遊神州！
■ 內附客戶端光碟以及新版更新檔，讓你簡簡單單進入神州！
現正熱賣中
www.ewsoft.com.tw
ORITE VC2110
Digital Camera
買ORITE VC2110附贈 神州ONLINE
宇奧科技股份有限公司
EWORLD SOFT CO.,LTD
台北縣中和市建一路150號12樓之5(遠東世紀廣場E棟)
TEL :(02)8226-3660 FAX :(02)8226-3722
軟體世界
智冠科技股份有限公司



究極GAME館

展示王國強勢石盤的展覽館



聖女之歌II





研究製造所：風雷時代　發行流通所：風雷時代
遊戲類型：角色扮演　科技需求：未定

預定推出日 2002年12月

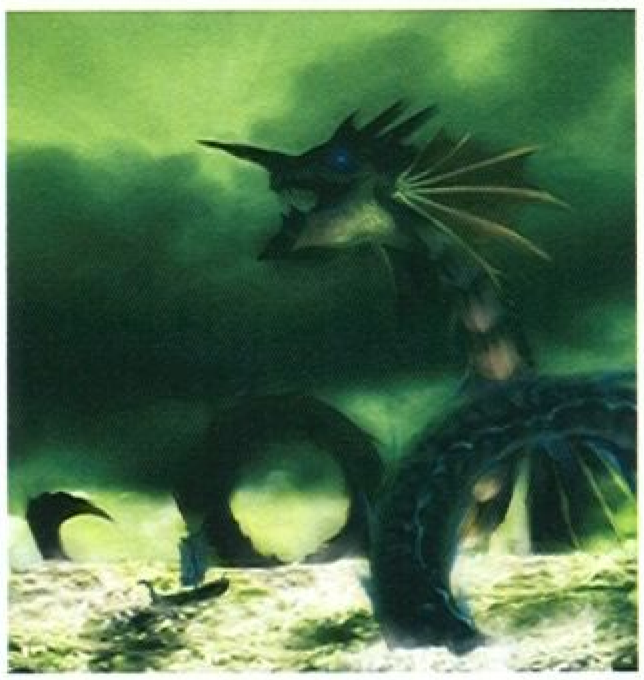
去年秋天，聖女之歌以精湛華麗的影音演出、濃厚浪漫的西方奇幻色彩及動人的原創劇情沸騰了廣大玩者的心。一轉眼，濃濃秋意已再次瀰漫，聖女之歌在這期間，不但抱回了遊戲金像獎、還讓風雷時代成為大中華地區第一家正式取得日本SONY的PS2開發授權的遊戲軟體業者。不過，這些現在都不重要了。因為…聖女續作--「撒雷姆天使」聽說又即將在今年冬季問世！小尼這就為大家深入研發中心，採訪製作人蘇竑嶂先生，看看聖女之歌二代又將會是怎麼個「興風作浪」法！

超乎想像的驚幻之旅

Q 可否簡單介紹一下聖女之歌二（以下簡稱聖二）的故事劇情，讓大家有個初步的認識？

A 陰謀、機關、巧奪、獵殺、飛天、遁地、驚濤駭浪中跟神魔搏鬥、奮力追尋人類生存的尊嚴與理想（屈指逐一數家珍）……. 聖二的故事承接一代，女主角艾妲在黯然離開故鄉後決定直搗黃龍，向惡勢力的巢穴亞薩城前進，也因此捲進一連串神、人、魔複雜交錯的陰謀糾葛中。原本預計分三代呈現的故事一口氣推出，劇情大幅增長，實在很難三言兩語交代…真的要簡單地說的話，聖女之歌二，是一段關於洪荒過後，延續著人類命脈的熱血兒女在絕望惡劣的環境、命運下，追尋自我價值與理想的生命之歌。

玩者將跟隨主角艾妲、忽倫、茉兒等人，從斯坎蒂伐大陸的荒野冰原、到詭變墮落的慾望之城－亞薩城，再轉戰、深入魔鬼海域，揭開海上梟雄們不為人知的世界，最後甚至要和冥冥中牽引人類命運的神祕力量對陣決戰。這中間，玩者還會意外造訪許多我們人類未知的神祕國度。當然，這包括冉冉騰空而起、大家期待已久的飛天艇，整個冒險旅程估計將由七百多個場景，近千個角色與玩者來共同完成。





Q 聽起來，整個遊戲非常豐富，會經歷很多不同的空間跟情節，但不知聖二的世界觀跟故事主旨是怎麼樣的？想傳達給玩者什麼感覺或想法？

A 同樣是延續一代，聖女之歌2的世界觀構築在一個充滿苦痛、不被神救贖、原諒的世界上，背負著罪惡枷鎖、奮力求生的人類，必須拿出更多的勇氣跟努力，去邁向光明、追求幸福。所以，在聖女之歌飛天遁地、情節曲折的冒險旅程中，不管是天災、人禍或是幾千年來人們所不斷探索的神魔世界，都是考驗玩者毅力跟勇氣的試金石。透過這些挑戰，我們除了邀請玩者進入風雷精心打造的聲光驚幻之旅，也希望玩者能和男女主角一樣，在穿越過整個故事後，能對自我有更多的認識、對生命的善與惡有更多的了解與寬容。





更引人入勝的趣味設計

Q 在這樣深刻的故事主旨下，遊戲玩起來會不會有點沈重？

A 事實上，這和我們擔心的事完全相反。因為聖二劇情本身就已經高潮迭起了，再加上許多新增的任務、機關、戰鬥、小遊戲設計，我們反而是擔心玩者手忙、腳亂、計窮…一路下來，說不定High 到不行…

Q 聽你這樣說，忍不住對這些新增的設計好奇起來，可以請你針對些地方詳細解釋一下嗎？

A 沒問題，先來談談關卡方面的設計。

1 小遊戲任務化　入口機關請你三思而後行

關卡方面，聖二不僅所包含的劇情比起一代增長很多，增添趣味及挑戰性的關卡也不少，這些關卡都是依關劇情進行，配合故事中的事件與任務所設計成的過關式小遊戲。它們的難度、過關技巧都比前一代更多樣化，例如加入動作或策略要素，讓玩者在費盡心力挑戰關卡、解決事件、完成任務的同時，能經由互動感的提高，更深刻地融入故事裡的情境。除了任務化的小遊戲之外，在寶庫及重要地點，也增設了機關入口，它是一種按鍵式組合的設計，玩者會在遊戲中得到機關解密的提示，依照提示以滑鼠做出滿足條件的組合時，就可以芝麻開門了。

▼遊戲中的機關連續圖





2 隱藏劇情意外爆料　隱藏寶物額外加分

除此之外，我們還加入散佈在遊戲各處的隱藏劇情、隱藏寶物，來替玩者的大冒險加味加料－－在包羅萬象的冒險旅途中，細心摸索的玩者隨時可能獲得意想不到的驚奇，意外的劇情、或者是隱藏特定地點的物品。隱藏寶物的部份，是只要蒐集到足量的特定物品，就可以到精靈村換取幫你額外加分的裝備或寶物…不過這份驚喜是特別為有心人準備的，玩者沒有一點明察秋毫的工夫是無福消受的…。（說著，頑皮的笑了起來…）



▲「這位爺爺、你…你．．．」



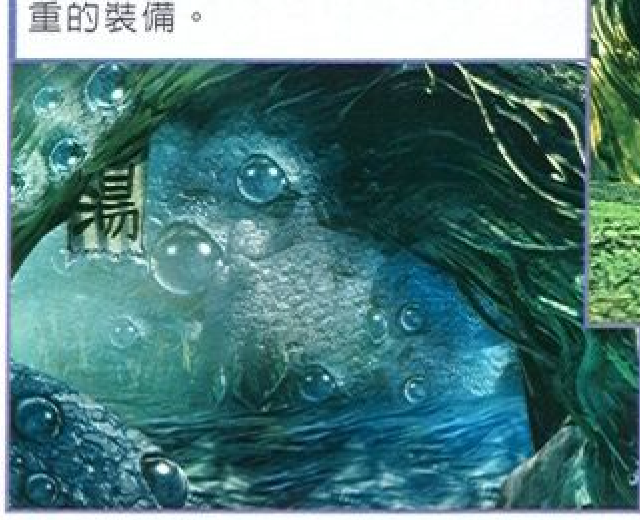
3 遊戲的情報＆特殊物流中心－－精靈村

Q 你剛剛提到精靈村，這是在聖一曾經出現過的地方，在聖二再度出現，不知道這次精靈村又是扮演什麼樣的角色？

A 這次精靈村再次登場，成為了解遊戲世界的主要情報中心。玩者可以在精靈村內的圖書館找到關於魔法合成的資訊、怪物的圖鑑，還可以透過跟怪物的相互競技，得到珍貴的裝備或高額的獎金。不只這樣，精靈村還提供交易物品的特別服務－玩者可以在收集到特定的寶物之後，回到村裡跟精靈們交換貴重的裝備。







▲別看精靈村的精靈小，跟他們好好打交道，好處可不少。

4 怪物大演進　察顏、觀色、聯盟樣樣行

至於一路上會遇到的怪物、敵人也跟一代不一樣了。在二代裡面，和玩者纏鬥的怪物多達一百種，它們在經過AI變革演進之後，變得更刁鑽難纏，兩邊人馬短兵相接的時候，他們會自動衡量我方各個隊員的狀態、屬性，再依據自己的狀態、屬性，挑選一個相對最弱勢的我方隊員攻擊，或者是聯合起來、協助最強的敵人做出最具殺傷力的攻擊，也可能會在必要的時候自動幫自己補血、自療、自救。



更目眩神迷的視覺表現

1 RPG撈過界？ 展現格鬥之美的戰鬥演出

Q 戰鬥系統呢？聖一裡面新創的戰鬥，在聖二是否也有新的發展？

A 原則上，聖二的戰鬥系統仍然延續聖一的主要模式，由玩者針對應戰的招式、時間及位置做全盤的運籌帷幄，可以上場應戰的隊員人數也維持原先四人的設定。但在其他地方，聖二戰鬥仍然做了不少的改變。除了剛才提到敵方怪物的AI設定精細加級之外，每個人物的屬性、數值設定也因此會比前代調整的更精細，這使得玩者與敵手過招時，在戰術、招式的使用上有更多摸索、嘗試的空間。值得一提的是，聖二這次投入相當多的心血去經營角色們的戰鬥招式、動作，所以聖二雖然名義上被定義為一款RPG，人物打鬥時精彩漂亮的招式動作，將是連喜歡格鬥遊戲的玩者也會很捨不得錯過的一項特色。另外，戰鬥介面也將有所改變，至於怎麼個變法我就要再賣個關子了。



▲偷偷告訴大家，這些分解動作在螢幕上動態呈現時，才是最痛快過癮的唷！想看？等聖二出囉！

2 流暢度升級 自在揮舞大魄力

Q 說到一代的戰鬥系統，流暢度是最常受到討論的地方，不知道二代的戰鬥系統是否將針對流暢度做調整或改變？

A 其實不只是戰鬥系統，為了整個遊戲能更流暢的進行，不管在圖形、聲音的壓縮或者繪圖處理上，聖二都做了特別的加強，到時候，容量甚至可能瘦身一半以上，動畫、動態場景和戰鬥的播放效率也都會大幅提升，搭配華麗震撼的招式動作，應該可以讓玩者欣賞起來更過癮。音樂部份，則會改變一代所使用的播放技術，以達到小（檔案）而美（音質）境界。



3 突出繪畫筆觸 沁入夢幻世界

Q 再來談談美術吧！風格或刻劃手法跟一代有什麼不同的地方？

A 相較於聖一，聖二在美術表現上會更卡通化。這裡所講的卡通化，意思是說：在聖二，場景畫面將更具有繪畫筆觸，用色也較聖一更飽和亮麗，這和聖一畫面栩栩如生的擬真感是不一樣的。玩者悠游這種卡通化風格的場景中，會有走入美麗圖畫的感覺，就好像沁入真正的夢幻世界一樣，而欣賞其中的劇情演出，也將會像是在觀賞一部美不勝收的2D動畫電影一樣。在這樣的情境中探險，相信更能凸顯出聖女之歌本身奇麗、幻想、原創的特性，而這種和現實生活截然不同的情境、surprise，就是我們在聖二裡面想要給玩者的感受。





▲聖女一代的場景豪華而神秘。

4 光影表現更臻細膩

美術部份，聖二的畫面經營會比一代更細膩。例如說，為了讓人物與場景能更融合在一起，我們針對人物身上的陰影、色調做更仔細的刻劃安排，同一個角色站在樹蔭底下跟站在陽光下，明暗表現會因為所在位置不同而有差異，所以主人翁們將能更逼真地融入場景。





▲走出陰影、迎向陽光。兩張圖的比較下可看見製作小組在細微處下的苦功。





▲二代以更鮮明的繪畫筆觸凸顯奇麗、幻想、原創的特性。

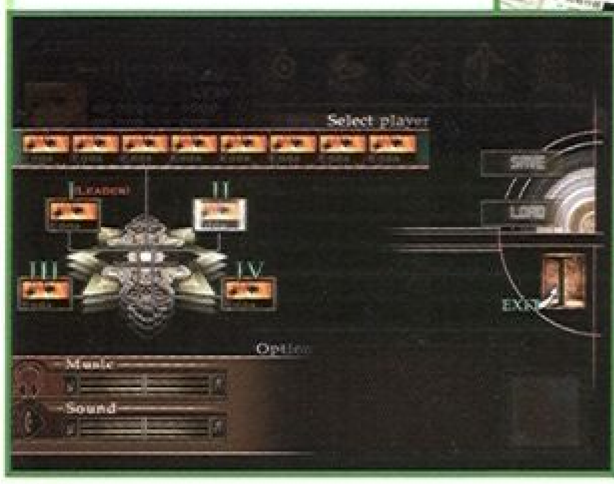
更便利貼心的新增功能

1 挑選自己的Mr./Ms. Right

Q 剛剛針對劇情、戰鬥跟美術的部份談了不少，不知道二代還有什麼部份是一代所沒有的？

A 聖二冒險的過程中持續會有新夥伴加入隊伍，人數最多可達六人、七人？以上？先賣個關子。（笑）總之，隊伍的陣容龐大，超越一代。進行遊戲時，畫面上將由代表領隊行走。玩者可以依自己喜好，指派領隊代表，並且隨心所欲地更換。戰鬥時。雖然只有四名隊友可以應戰，但戰鬥期間仍然可以更換隊友，臨機應變。例如面對不同屬性組合的怪物族群時，可以挑選合適的隊友應戰，達到攻守兼備的效果。如果有隊友受傷瀕死，也可以趕緊由預先設定好的其他隊友來之替代。





酷眩的眾多隊員任你精挑細選、隨你見異思遷。

2 高等魔法組成　精靈天使助陣

在一代中，玩者所初次嘗試過的魔法石組合系統仍會在二代中繼續沿用，不同的是，在合成魔法的特效及威力上，二代將會帶給玩者新的感受。舉例來說，二代將會出現可以召喚精靈的魔法，玩者只要具備足夠的魔法石，並組成特定的高等魔法，就可召喚出魔法專屬的精靈，由她們來為玩者對付敵人，讓玩者享受如有神助、呼風喚雨的快感。





召喚獸的設計原稿

3 新增地圖功能－超級導航帶你飛天遁地

其他新增加的設計還有地圖導引系統，協助玩者更順利的在迷宮裡面探索。在這個系統中，凡是玩者走過的地方都將可以呈現在自動地圖畫面上，玩者只要在一般畫面按下指定鍵，就可進入地圖導引模式觀看目前所在位置。



4 便利買賣－挑選好樣不糊塗

還有，操作介面也會變得更人性化，像是在遊戲中進行買賣時，買與賣的功能將個別直接秀在介面上，讓玩者可以一目了然，很快找到滑鼠該點選的地方。買賣、裝卸各項配備的時候，玩者只要以滑鼠針對某項物品作點選動作，就可以從直接、預先看到賣買或裝卸該項物品配備後的各項數值變化情形，進而做出對自己最有利的決定。同時，決定買賣數量的時候，玩者還可以在同一個畫面上直接看到自己原先已經購得的該物品的數量，再依此衡量購買、販賣的數量。也就是說，在二代的新操作介面上，玩者不管買賣或裝備都將更有效率、更加精準。採購完之後，所有的道具、裝備都會依照預設的標準，例如防禦力、攻擊力、速度…等等，井然有序的排列在清單上，供玩者做裝備、使用的參考。或者，想要更省事的話，玩者也只需要輕輕動一下手指頭，就可以直接配上最強裝備…這些都是前一代所沒有的新功能。目的都是要讓玩者省下更多的精力，去享受聖二精彩的故事劇情。







天劍記

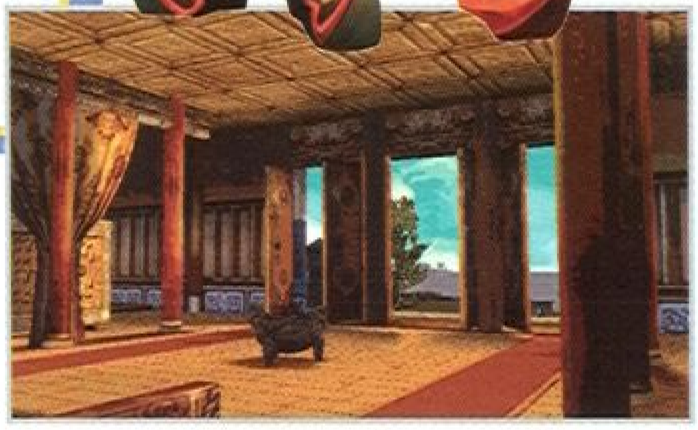




- 研究製造所：昱泉國際
- 販賣流通所：昱泉國際
- 遊戲類型：動作角色扮演
- 科技需求：未定

預定推出日
2002年
12月

在出版了許多由原著小說改編的遊戲之後，這款由昱泉國際第一次自行創作的故事題材，也正在進行之中。上期我已經為大家做了初步的遊戲介紹，相信有看過的人都有了大概的印象，在這期報導中，沙雷納會將遊戲背景和進行方式做一次詳盡的介紹，希望大家會喜歡。對了，現在遊戲已經正式改名，由原來的《異世記》改為《天劍記》，不要弄錯了喔！



穿古溯今王者之劍傳說

距今約二千六百年前，歷史上的春秋時代，楚莊王在雲夢澤一帶狩獵，獵得一頭麒麟，全國上下無不欣喜，因為麒麟是古老相傳的瑞獸，象徵天下太平。

鑄劍師李珩夫婦為楚王鑄劍，可是半年過去了，冶爐中的五金精英，仍然各歸一類，遲遲不熔合為流質。楚王宣示巫覡舉行降神大會，向神靈討教卜問。

風雲變色，天地神靈結聚山頭。謎底打開，原來李珩夫婦今次所採之五金竟乃五嶽四方之神物，利用它們鑄成的寶劍將會是一件神器，劍的主人必成萬王之王，不過既是神物，自然難以駕馭，要降服神物，使之銷熔化合，必須把象徵天下太平的瑞獸麒麟投進熔爐中催助才能完成。

李珩乃仁義之士，恐犧牲麒麟會招天下大亂，生靈塗炭，力諫，不果，反激怒楚王，連同麒麟一起被投進熔爐。為了楚王個人野心欲望，李珩犧牲了，麒麟犧牲了，天下太平犧牲了，但天地神靈沒有說謊，五金精英終於成功熔合，鑄成了這柄《王者之劍》。

朝代更替，輾轉相傳，這柄春秋古劍最後落在滿清太祖皇帝努爾哈赤手上，傳至咸豐一代，連同其他珍貴文物在英法聯軍火燒圓明園一役被掠走，繼而流落歐洲……

出身富豪之家的李翔，頭腦靈活，喜愛冒險，但同時好逸惡勞，為求目的往往不擇手段，在商界毀譽參半，但他本人從不介意，反以此自豪。為報父親的破產之仇，李翔劫持了國際金融家史賓塞及其座機，卻在戰鬥中受了重傷。他抓著史賓塞新近收藏的一把古劍，駕著飛機勉強升空，沒想到就此捲入了不同時空的大冒險……

豐富的武器裝備及道具系統

以遊戲中的武器裝備來說，除了一般為人所熟知的《攻擊力》之外，製作小組為了加深屬性的深度與靈活度，將物品屬性擴展至一百多條，其中大部份又與角色的屬性相輔相成。但在如此複雜靈活的物品屬性中，玩者能夠實際看到的，只不過是其中的五、六種罷了！

另外為了讓玩者能夠不斷取得稀有的武器裝備，以及自行增強武器防具的能力，遊戲也設計了「字首」的屬性變化以及「玉石鑲嵌」的機制，讓遊戲自動組合出數百種以至千種威力不同的武器防具，提供玩者收集裝備的樂趣。



武器耐用度

「天劍記」中的千百種武器內含耐用度屬性，每次進行維修時，不論磨損程度為何，均會減去一定的耐用值哦！遊戲中只有NPC能夠幫忙維修。若目前耐用值只允許維修三次以下，則在每次維修前，該NPC均會先告知玩者能再維修的次數，以提醒玩者該準備新的武器了！耐用度若為零或低於一次維修的值，一旦該武器或防具已損壞，便永遠成為廢物，玩者只能棄置不顧了！

裝備特別屬性

玩者可自行在武器或防具上吊掛特定玉石、寶珠等物，可增加其特別屬性。也可以在遊戲中尋找NPC幫武器或防具印上圖騰印記，印上後會產生特別的效果，但每種物品只能印一次，且無法卸除，所以決定前要三思。遊戲中如果因逢際會，得到幾件特定裝備，便可組成全套裝備，只要穿戴後便會增加某些額外的功效。除此之外，這些特定裝備也各有附加效果哦！

引以為豪的3D成像引擎

在昱泉國際一向引以自豪的3D成像引擎上，也將配合「天劍記」推出全新版本，除了改進REAL-TIME SHADOW（即時運算真實陰影）、WEATHERING STSYEM（擬真天氣系統），又新增支援ENVIRONMENT MAP（環境貼圖）、MULTIPLE TEXTURE（多層貼圖）、OCT-TREE（八分樹場景切割）及PROGRESSIVE MESH（漸進式多重解析度3D模素）……等等，大幅提昇執行效率及光影特效，全新的CHARACTER SYSTEM（人物系統）更可以讓角色和敵人展現細緻的動作。

遊戲進行的過程

遊戲中的 Camera 表現方式，如同一位攝影師，尾隨在玩家的後方，採以第三人稱的角度，因此在遊戲的過程中，可以清楚看到玩家本身的長相，動作，武器甚至裝備，讓玩家更能融入遊戲之中。此外當玩家欲觀察四周地形時，遊戲中還提供第一稱人視野模式，並可用以來當作遠程武器瞄準之用。

由畫面的右上角，可以看到目前玩家的狀態：生命力，法力，等級甚至健康狀況。右下角的三個小圖示，代表了玩家目前裝備於身上的武器／法術／道具。左上角的地圖視窗，則讓玩家了解目前的所在地，並計劃下一步的行動。

遊戲畫面介紹



1 《人物狀態簡圖》表示人物HP MP等數值圖示。

2 《小地圖》顯示目前所在位置，可使用Hotkey開啟／關閉。

3 《選擇技能鍵》包含技能環（圓環處）與開啟技能介面鍵（圓環左下小三角形處，Button類），按下技能介面鍵會開啟選擇技能介面，再按一下關閉選擇技能介面。

4 《訊息輸入處》以Hot key叫出此介面，再按一次Hot key消失，輸入字數有限制。

5 《狀態鍵》Button類，選擇後開啟角色狀態視窗，再按一下關閉角色狀態視窗。

6 《行囊鍵》Button類，選擇後開啟行囊物品裝備視窗，再按一下關閉行囊物品裝備視窗。

7 《手札》Button類，選擇後開啟手札視窗，再按一下關閉手札視窗。

8 《系統鍵》Button類，選擇後開啟系統功能視窗，再按一下關閉系統功能視窗。



可靈活運用的攻擊方式

一般攻擊

欲攻擊敵人時，只需按下《動作鍵》，角色便會面朝敵人揮動手中的武器。

連鎖攻擊



當第一下攻擊成功後（集氣攻擊亦可），在限定的時機內再度按下《動作鍵》，即可接續上一次的動作作出第二次攻擊動作，依照武器種類的不同，最多能夠達到三次連鎖攻擊的效果，但若太早按下或太晚按下則無反應、太晚卻又被系統判定為普通的一般攻擊。

聚氣攻擊

按住《動作鍵》不放，並不會立刻攻擊，而是會產生集氣的效果。集氣的過程將無法移動，但攻擊力較一般攻擊增加。若在集氣中被敵人擊中時會中斷集氣，即使玩者仍按住《動作鍵》不放，受傷也將比平常增加。集氣後一段特定時間內未放開攻擊鍵，集氣會自動解除並發動攻擊。



按鍵時機



左圖中紅色箭頭為玩者按下《動作鍵》的時機，若剛好落在長條圖中紅色區域內，則可正確施展連鎖攻擊。此外雙手武器同理。

連鎖攻擊按鍵方式



劍俠專屬的雙手持武

劍俠若雙手各持一把武器，其單一次攻擊時將會有兩個命中點，此時若不被複數敵人同時攻擊而中斷攻擊動作，則敵人會被連續擊中兩次。以下是單手攻擊與雙手攻擊招式的命中點比較示意圖：



格擋



依照人物「敏捷」度的設定，於每次戰鬥時計算敵人的敏捷度，若能夠成功躲開敵人的攻擊，便會自動且強制做出防禦我方角色攻擊的動作。

彈開



依照角色攻擊的方式（多為連擊時的最後終擊），被擊中時有可能發生被彈開的現象，假使角色被彈飛的路徑上沒有任何障礙，則被彈開後會直接倒地；若角色身後有障礙，則被彈開後一撞上障礙，就會垂直落下並倒地。倒地後，有生命點數則爬起，並在爬起後才可再次被擊中；若生命值等於或小於零則為死亡，不再爬起。

反擊





此設定只會出現於我方攻擊敵人的情形，依照敵人「敏捷」度的設定，於每次戰鬥時計算其敏捷度，有一定的機率會自動且強制架開我方的武器，同時我方將會被彈開，這時玩者角色會僵住一小段時間無法動彈，緊接著敵人會立即強制性的攻擊我方角色，但攻擊效果與傷害力仍依角色屬性內容來計算。

直接擊倒



在戰鬥中，一旦角色遭受打擊的同時，生命值降至為零，便會原地直接倒下死亡。

多人組隊模式



在「天劍記」的多人模式中，為了避免一般連線遊戲的名為玩者組隊、但實為個別行動的簡陋任務模式的尷尬，特別設計了自由的組隊規則。玩者可與其他的玩者自由組成不同的團隊來進行不同的任務。隊友們可交互掩護、誘敵突破，只要有任一隊友能到達定點，或將任務道具交給特定NPC，全隊即為達成任務。

協同作戰



多位玩者跟多隻怪物來個遭遇戰，玩者們想怎麼打？先秒掉弱怪、耗住強怪，最後合力扳倒BOSS？還是頂住弱怪的抓癢攻擊，大家齊力在BOSS還沒發揮戰力前給予牠最大傷害？就在玩者們一面盤算、一面把最新戰術送訊給隊友時，怪物們也正在默默商議著如何把玩者們一一擊倒在地呢！怪物們除了鎖定最接近自己的玩者之外，還會各自鎖定玩者中的最強或最弱者來個重點式攻擊，而且也會在特定狀況下，改變自己的戰術喔！

分享經驗值



「天劍記」中，多位玩者合攻怪物，獲得的總經驗值自然是愈高，不過為了強化公平機制，採用貢獻度分享經驗值的原則，也就是依玩者對該怪物生命值造成傷害的比例來獲得經驗值。在這種規則下，每位玩者都必須各展己能攻擊怪物，而不會發生趁怪物死前給予輕鬆一擊、奪走經驗值及獎品的投機行為。

多樣化的任務進行方式

「天劍記」的故事背景中，春秋諸國爭霸不休，國際戰爭場景壯闊，製作小組設計了適合小隊作戰的野戰、城戰、地城戰、遊說解謎、搜尋、保衛、道具解謎、偵察、全殲、傳令、據守、騷擾、奇襲、搶奪、攻擊、救援、護送……等數十種限時或不限時的任務型態單元，再揉合組成更龐大緊湊的劇情任務流程，擺脫以往同類型遊戲只是單純的打怪及「道具快遞」的扮演，全方位考驗參與玩者們的智仁勇！



野戰

以一般武器對著地形地物攻擊而改變地形地物，地形地物以重力定律運動，比如砍倒巨木跨河成橋、推石斷木阻擋追兵及在定點上跳躍啓動機關等。



遊說解謎

具有正確任務道具，從對話選項中挑選正確對話，錯誤則啓動戰鬥或自動劇情

保衛

玩者必須保護隨行或依既定軌跡前進的NPC不受侵害，或者是侵害至死，NPC依AI決定是否有主動攻擊或反擊或逃跑能力，敵人依AI決定是否主攻玩者或NPC。

偵察

在不觸動敵人或NPC的狀況下通過或到達某定點，如果觸動警報，周遭敵人由靜止閒逛模式轉為各種AI攻擊。

據守

防守特定地點，抵擋來攻敵人，地點內沒有友軍生存則判定落敗。

奇襲

在未觸動警報下，直接攻進特定地點，削弱該區敵人的數量、戰力及AI



攻擊

進攻特定地區的敵人或NPC，敵人或NPC依來攻人數比、時辰及天候等決定AI。

救援

玩者進入特定地區，保衛特定NPC，敵人或NPC依AI決定攻擊模式。

限時

以上模式，以一組以上的計數器，限時完成。

城戰

以一般武器對著人造地形地物攻擊而改變人造地形地物，比如推動巨石門牆、破壞草屋或門牆、砍倒木梯或瞭望塔。

地城戰

以一般武器對著地洞或屋內地形地物攻擊，比如從石壁砍出山泉或通道、攻擊岩壁造成崩塌。

搜尋

以一般武器直接翻找地面或寶箱來獲得特殊物品；找尋NPC時，直接鎖定後，NPC跟隨，直到特定地點。

道具解謎

身上帶任務道具，或必須手持任務道具，來獲得特殊物品；把任務道具放置在定點，造成炸藥爆破或開啓秘門等效果，任務道具在離開戰局時消失。

全殲

將某地點的敵人在重生前暫時全部消滅。

傳令

身上帶任務道具，或必須手持任務道具，來取得NPC信任或服從，由玩者下令跟隨、停留、躲藏、逃走。

騷擾

在多個特定地點放置特殊任務道具製造小騷動，削弱其他地區的敵人數量、戰力及AI。

搶奪

玩者鎖定靜止或正被移動中的特殊物件如糧車鏢車或寶箱，獲得特殊任務道具，同時可能造成敵人或NPC的其他行為如潰逃、投降及自殺等。

護送

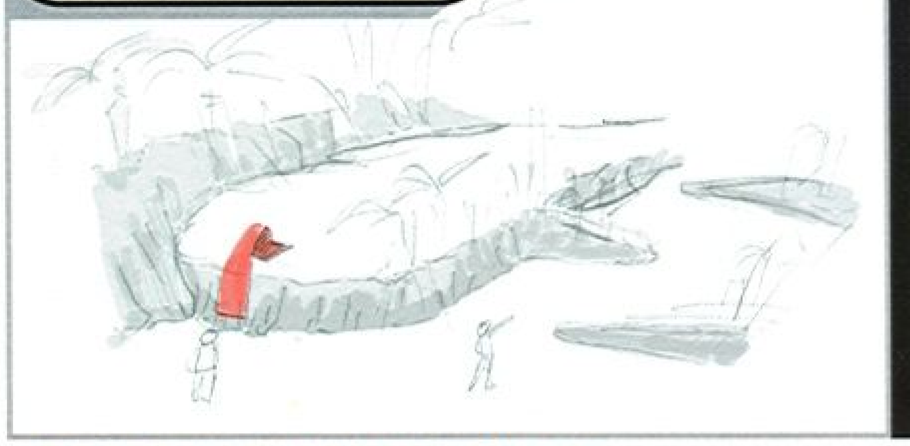
玩者將保衛隨行的NPC安全到達特定地點。

淘汰賽

玩者為十六組隊伍中之一隊，與另外十五隊進行亂數編組比賽。

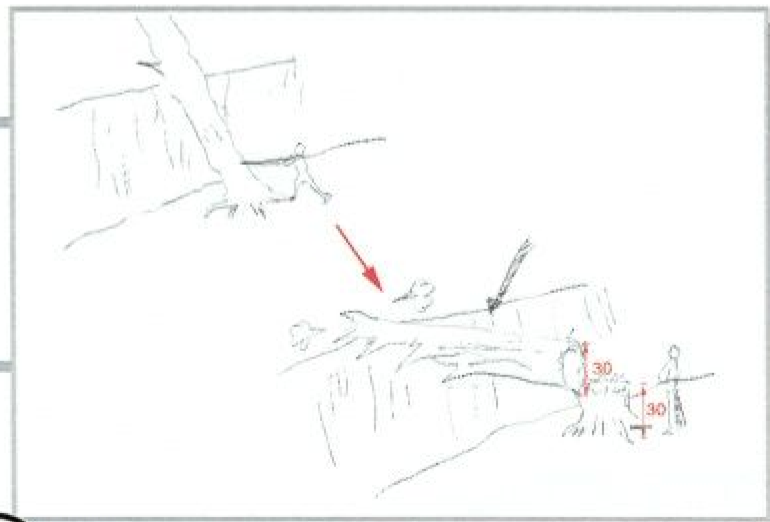
可與玩家產生互動性的遊戲

在與場景互動之中



利用跳躍來尋找並選擇不同的路徑

可破壞特定場景物件，以形成新的路徑，或排除障礙



在戰鬥之中

如戰鬥系統說明，玩者只需簡易的操控滑鼠，就可使出一般攻擊、聚氣功擊及連續攻擊。

玩者角色的情緒動作

多人連線遊戲當然不只是合力打怪撿寶，歇下腳來跟網路上的生客熟友們聊聊天也是很重要地！製作小組特別設計了表情達意的輔助動作，只要玩者運用自如，絕對成為眾人交談的焦點！

鞠躬敬禮



招手歡迎



歡呼（萬歲）



向人道歉



大笑



以手拭淚



揮手再見



點頭（同意）



搖頭（不同意）



跟我來



打哈欠



思考狀



嘆氣



拍手



生氣



角色屬性特色及成長樂趣



遊戲一開始，玩者必須在四種職業中選擇任何一種，因每種職業可以使用的裝備不盡相同，且基本屬性也互有差異，另外玩者還可自由選擇未來的技能傾向，再加上千方百計蒐集而來的稀有裝備，便可促使每個玩者培養出適合自己的遊戲技巧，這些不同的技巧也能形成角色之間的獨特性，進而提高遊戲角色的成長樂趣。

遊戲次要角色介紹

姒勾踐



春秋時代越國王子，身材矮小，長頸鳥喙，痘痂滿面，鷹視狼步，因相貌奇醜的緣故，自少飽受父母嫌棄及弟兄白眼，形成自憐自卑自閉性格。

范蠡



楚國軍官，奉王命率部屬入越協助越王訓練軍隊。途中和李翔展開了一場生死戰，敗在李翔手上，意外中失去記憶，淪為野人族中小孩的大玩偶。

陳音



年齡：22身高：185cm面貌：同時有四張臉孔，優點：力大無窮，視力過人，精通射術，缺點：暴戾不仁，自私自利，興趣：狩獵殺生

姬香狸



越國巫師之長，王族中人。她從小便被認定為越國國君和天神間的唯一媒介，地位崇高。高貴莊嚴，顴高鷹鼻，一絲不苟，自制自信。

灰狼族長



早年將醜嬰陳音拋棄，老病無後，為族人性情貪暴所苦。灰狼族居住在絕崖之上，族性凶殘暴戾，力大無窮，５０歲。

姒允常



為當時越國之君，年事已高，久病纏身，滿臉病容。越國當時雖不富庶，但其服飾仍是十分華貴。

母猿



小叮叮的母親，白化猿猴。

文種



儒雅俊朗，風度翩翩，才華出衆，自信十足。

越王子



越王允常的王子，身材、長相中等，神情高傲，目中無人。雖為王子，但因越國貧乏，衣著多為麻布織成，雖然較其他各國粗糙，但剪裁、手工仍較一般平民精緻。30歲。

越將軍



越國將軍，雖貴為越國將軍，但卻無大將之風，看來畏首畏尾。因為越國鑄甲技術居諸國之末，因此雖為將軍，但其披甲僅有一般楚國或吳國親衛兵的水準，但卻已是越國中最為完善之披甲。35歲。

爬山虎



土虎族女族長，粗獷蠻橫，芳心寂寞，持圖騰權杖。

服飾上配戴鑽石水晶等礦石。３０歲。

黑鷹



神鷹族長，私慾重而失民心，穿戴鮮艷。長久沒有出獵，養尊處優而膚色略淡，耽溺享受而神情渙散，自以為威嚴。


天劍記
Net
啊！
完全失控，
這下完了
……
可惡！
機件全都
被打壞了！


為什麼....
這把古劍會發出
這樣的光？
咦！
這奇怪的光
是....
!!




咦！
你們是
？
嗚！
……
這裡是
…？
待續

仙劍奇俠傳2



▶研究製造所：大宇資訊　▶發行流通所：大宇資訊
▶遊戲類型：角色扮演　▶科技需求：未定

預定推出日
2002年
12月

經過六年漫長的等待，《仙劍奇俠傳二》終於確定在今年12月16日正式推出。眼看作品即將完成，本仙人再度前往製作單位時，終於取得了真正的遊戲及戰鬥畫面，也發現新一代的煉蠱系統及各個主角所具有的獨特的戰鬥系統，因此特地在此展示給各位瞧瞧，看這款續作是否能再度掀起六年前的狂潮。



嶄新實用的煉蠱系統

玩過一代的玩家們還記得煉蠱皿嗎？這個來自苗疆的法寶，可是在《仙劍》中煉化各種蠱蟲的重要道具呢～像是能提昇等級的金蠶王，就可以靠它煉出來喔！這次為了讓玩家能有更接近實際養蠱的感覺，特別在《仙劍奇俠傳二》中設計了新的「煉蠱」系統，這是結合煉蠱皿與紫金葫蘆的概念，所進化衍生出一個嶄新的系統。

「蠱」是《仙劍奇俠傳》系列特有的物品，其功能涵蓋了補血、補氣、復活、攻擊、提升能力、迷宮脫出等等。在《仙劍奇俠傳二》中，更將蠱蟲的種類拓展到數十種。要獲得這些蠱蟲，除了努力開寶箱、偷怪物之外，最重要的取得途徑就是「蠱后」。蠱后是什麼呢？簡單來說，也就是所有蠱蟲的媽媽，玩家只要好好餵養它，牠就會定時定量的為玩家產下蠱蟲小寶寶。



蠱后經由玩家以蠱蟲、可食的道具餵養後，將孕化出各種功能的蠱蟲，但是，蠱后並非隨心所欲的金雞母，培養的過程可是要花費一番心力的；因為在培養蠱后的過程中，當餵養的食物不同時，蠱后便有不同的成長，進而影響了蠱后的屬性、外表，甚至其所產下的蠱蟲種類及品質優劣。

一般來說，蠱后擁有「青」、「赤」、「紫」三種屬性數值；當玩家餵養某種物品或是蠱蟲時，這三種數值將會有不同程度的增減，直到某種屬性數值超過臨界點後，蠱后便會進行蛻變，成為「青蠱后」、「赤蠱后」或「紫蠱后」，此時蠱后產下蠱蟲的速度與品質將會有所提升。不過這只是初階段的蛻變，後面還會有數個階段的蛻變，這就得要靠玩家來發掘了。



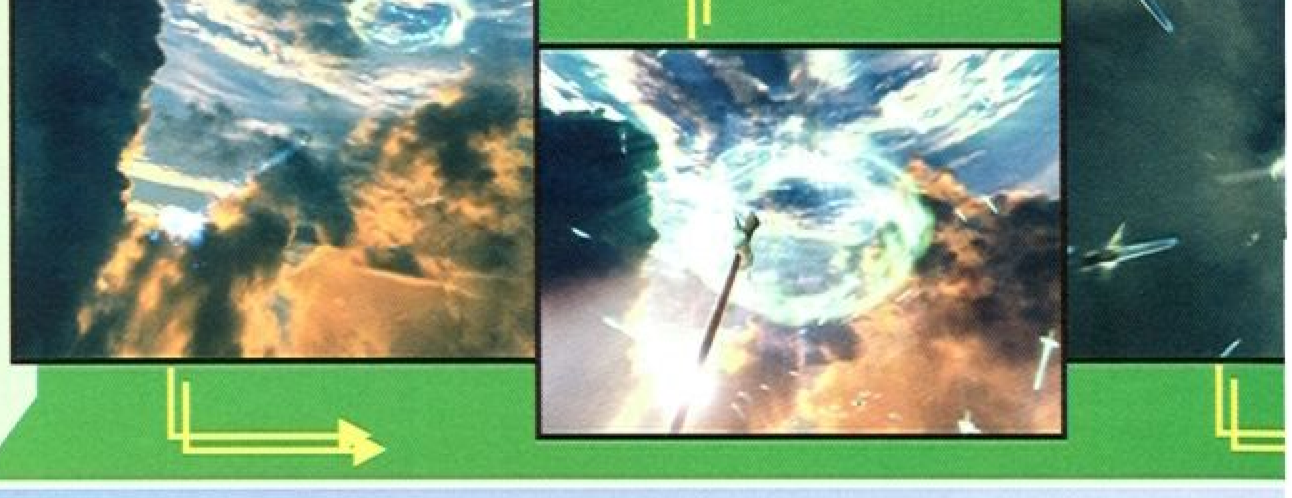




遊戲闡述的主旨

據製作單位表示，在故事劇情的呈現上，《仙劍奇俠傳》兩代所強調的主題略有差別：一代的宿命，帶給玩家們無限的惆悵；不同於一代的宿命，二代的寬恕則對生命做了更深刻的引導，除了刻骨銘心的感動外，對愛情的詮釋還多了一抹淡淡的哀傷。從第一代到跨世紀的今日，遊戲將會表達出錯綜複雜的癡情愛戀、盪氣迴腸的視覺震撼、扣人心弦的情境配樂及精彩多元的戰鬥特效，將整體格局表現得更引人入勝。

在以下一連串的過場動畫中，是仙劍派掌門李逍遙與天罡劍陣鬥劍的畫面；看那數十把劍與李逍遙對峙的緊張場面，又看到李逍遙御劍飛行，使出渾身解數與劍陣纏鬥的精采動作，真是氣勢驚人、刺激非常。



出場人物簡介

在《仙劍奇俠傳二》中，除了王小虎、李憶如等幾個主角及孔璘這個大魔頭外，還有許多很重要的新角色會出現：例如喻南松在成為千葉禪師的徒弟前，就已經與小虎結識，並成為莫逆之交、情同手足的好朋友，之後成為千葉禪師的徒弟，也將與千葉禪師一起為王小虎等人在整個旅程上帶來許多幫助；至於天魑王與魑妹這兩個雙胞胎兄妹…呃～雙胞胎姐弟（一定要這麼說，否則魑妹會生氣的），是天鬼皇的小孩，在遊戲中後期會出現。各位能想像古靈精怪的憶如碰上了調皮機伶的魑妹時，會是個什麼樣的情景嗎？至於神秘的清柔真人，在武林中一直是只聞其名不見其人，身世成謎，這一點也會隨著玩家的旅途而逐漸明朗。

・天魑王・



■ 性別：男

■ 年齡：外型看上去約 19 歲

■ 身高：212

簡介：天鬼皇的雙胞胎兒子，也是天鬼族的一員大將。體型魁梧、力大無窮，卻有一對可愛的眼睛。頭腦簡單，四肢發達，平常喜歡吃東西，而且什麼都吃，但是討厭吃沙子，原因是會容易口渴。有一個雙胞胎的妹妹～其實天魑王與魑妹幾乎是同一時間生出來，很難分大小，但是魑妹吵著說要做姐姐，天魑王也由得她去做。

・千葉禪師・



■ 性別：男

■ 年齡：75 歲

簡介：法力高強的得道高僧，慈祥溫和、慈悲為懷。在開封城內建造摩訶禪寺，廣納信徒創立大慈悲明宗，並且率領門徒在神州四處行善、傳道佈施、造橋鋪路、救災救人。鎖妖塔崩毀後，妖魔盡出，危害人間，千葉與其宗派門徒也負起收伏與感化妖魔的大任，所以千葉在武林中是與仙劍派掌門李逍遙齊名的領袖人物。

・魑妹・



■ 性別：女

■ 年齡：外型看上去約 19 歲

■ 身高：102

簡介：天鬼皇的雙胞胎女兒，也是天鬼族的一員大將。體型特別嬌小，但是美艷動人，喜歡坐在弟弟的肩膀上。聰明機智，很能夠為父親分擔事情。平常就喜歡捉弄人，尤其是她的雙胞胎弟弟（自稱），最常做的一件事就是罰她弟弟吃沙子。 她去做。

・喻南松・



■ 性別：男　■ 身高：181

■ 年齡：20 歲　■ 體重：68

■ 種族：人類

簡介：個性冷靜沈著、城府深，舉止間很容易讓人感到親切，其他如氣憤、激動等負面情緒卻不輕易表現，所以讓人很少看到他生氣。外表一身飄逸白衣，持一把扇子，喜歡在身上裝飾一些玉珮香包等東西，感覺風度翩翩、充滿智慧，有氣質，看來就是家世良好的公子氣派，平時臉上常帶著充滿魅力的笑容。武藝高超，習得師父千葉禪師所傳的上等法術，憑著實力成為千葉的得力助手。

・清柔真人・



■ 性別：女

■ 年齡：不詳

簡介：身世成謎，無人見過其真面目，好似從未在武林中出現過，只知數年前在峨嵋山創立仙霞劍派，專收女弟子，門下有五位弟子在武林中斬妖除魔，合稱「仙霞五奇」，名聲反而要比師父大上許多。



特殊新奇的戰術系統

RPG中最重要的一環便是戰鬥，而《仙劍二》中，除了一般的攻擊、防禦、法術、法寶、投擲等戰鬥方式外，還為每個主角設計其獨特的戰術系統。以下先將李憶如與王小虎的特殊系統介紹給大家：

虎煞系統

「虎煞」原是天師道掌門用來鎮守聖物的靈獸，後來因緣巧合被小虎收服，成為日後小虎闖蕩江湖的助力之一。虎煞天性剛烈、嫉惡如仇，遇見邪魔妖怪皆欲吞噬之而後快，並且虎煞還能將吞噬的妖魔化為力量，等到適當的時機，操控虎煞之人便可將此累積的力量釋放出來。

在戰鬥過程中，敵人的體力下降到某個程度後，小虎便能運用「虎煞」指令中的「吞噬」消滅敵人，並藉此累積虎煞的力量；累積到一定數量時，就可以使用虎煞的招式，不僅如此，若是玩家常常使用虎煞，虎煞還會有所成長，此時可以使用的虎煞招式也就越多。聰明的玩家會將虎煞的力量留到頭目戰，如此一來，再難纏的頭目也不足為懼了。

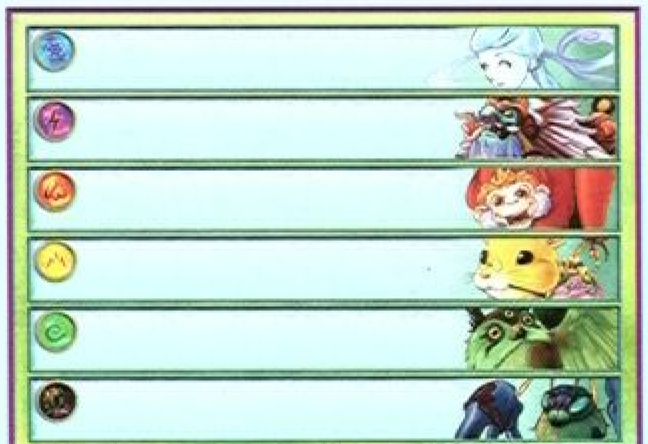


御靈系統

《仙劍奇俠傳二》故事中的小女主角一李憶如，自小就不喜歡武刀弄槍這些辛苦玩意兒；雖然身邊的親戚長輩個個都是武林高手，父親更是武功天下第一的李逍遙，不過憶如武藝卻差勁得一場糊塗；但是也許基於天生特異的聖女體質，或許是善良、喜交朋友的心，憶如在闖蕩江湖的路上，結交了許多「與眾不同」的朋友，在她冒險的過程中提供莫大的幫助。

只不過這些朋友不是山精水怪，就是神仙人鬼，我們無以名之，便總稱為「靈」。

「御靈」是提供給憶如專用的系統，在戰鬥中可以「請」出1～2位「靈」來幫助戰鬥，除了攻擊敵人之外，「靈」還可以輔助攻擊或幫忙防禦。不過憶如無法直接對「靈」下達指令，只能告訴它們行動的方向，若遇到初熟乍識的「靈」，由於心意還無法相通，因此常會做出出人意表的事情；但是經過一段時間的同甘共苦後，「靈」會越來越清楚憶如的需要，進而提供適當的幫助。「靈」也會有成長，越常被憶如請出的「靈」，其成長的速度會越快，可以使用的招式與行動方針也會增加，不過「靈」的數量繁多，功能也有所不同，如何取捨就要看玩家的策略了。



以下介紹幾隻會出現在遊戲中的御靈，給大家看看～



不再刁鑽艱澀的迷宮

相信玩過仙劍的玩家都知道，《仙劍》裡的迷宮難度是相當高的，那麼《仙劍二》還會不會有這些讓人又愛又恨、又氣又好笑的迷宮呢？製作小組表示，為了讓遊戲能順暢進行，使玩家能從中的得到更大的遊戲性，此次的迷宮設計純粹在機關的變化性及豐富性上加強，讓玩家有更直接參與解謎與過關的感受；至於在困難度及迷宮長度上，絕對不會讓玩家有「無法自拔」的感覺。

所謂的迷宮機關變化有哪些呢？包含了玩家在工地追逐盜賊時所搭建的鷹架、會一腳踏空的地板機關、仙靈島上的水晶機關洞、玄怪的道教遺跡、隱匿的幽冥巷弄、諸葛後代的奇門陣、凝水成冰的冰火洞窟、集四陣、四獸的禁閉空間，這些都是要給玩家來解謎的，所以玩家不必再擔心囉！在《仙劍二》裡沒有刁鑽的迷宮，只有充滿趣味性的小機關、小謎題要靠玩家來解決。





・錦八爺・



御靈屬性：土
御靈特性：聰明
特殊技能：竊取敵方身上物品
背後故事：錦八爺為江寧府鼠族的首領，相當注重人鼠之間的和諧，因此在牠領導下，江寧府的人鼠和平共處了一段時間。錦八爺去世後的某天，江寧府鼠族不知從何得到一件火浣鼠皮，從此以後性情大變，變得極度貪婪；鼠輩瘋狂的行為，已造成江寧居民頭痛的問題。錦八爺雖已過世，但其魂魄見到許多子民遭到人類的毒手，於心不忍，於是便現身於江寧的糧倉中，繼續為保護牠的子子孫孫而努力...



・火猴・

御靈屬性：火
御靈特性：忠心
特殊技能：可提升我方攻擊力
背後故事：火猴族是住在玲瓏福地的聖獸，其餘則資料不詳。



・颶梟・



御靈屬性：風
御靈特性：貪心
特殊技能：可增加我方身法
背後故事：颶梟原為月涼山的精怪，本性殘暴貪婪，後來被劍聖制伏，囚禁於鎖妖塔中。鎖妖塔崩壞後，颶梟重回月涼山，為了洗刷之前被禁錮的恥辱，牠決定要搶奪熊貓族的聖物「紫露竹心」，以獲得強大的力量。



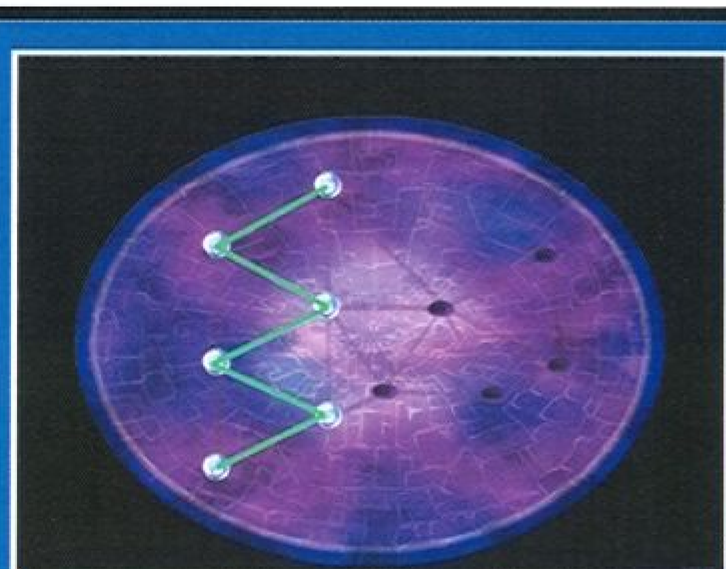




・雷獸・

御靈屬性：雷
御靈特性：暴躁
特殊技能：造成敵方無法行動
背後故事：生於洪雷荒谷，在不斷的雷擊中成長的精怪，雖有天地賜與的力量，但是本性剛強易怒。





魔劍 Shadowbane



研究製造所：Ubi Soft　販賣流通所：松崗資訊
遊戲類型：多人線上角色扮演　科技需求：P-200、32MB

預定推出日
2002年
12月

在上一期中，為大家介紹了魔劍的主要特色及十個種族中的其中三個之後，就收到不少國民的回音，希望能再了解在魔劍中其它七個種族的背景。為了滿足國民們的求知慾，這一次小尼並不辭艱辛的為大家弄來其它七個種族的資料，讓大家完全了解魔劍中奇幻的種族世界，想要知道的就趕快照過來吧！



6 半精靈 戴著詛咒的祝福



在萬神之父創造了人類之後，經過了數百年的混亂與爭戰，人類終於在這塊大陸取得了一席之地，同時由於這場百年戰爭，不朽的精靈王國衰敗了，精靈不再是世界的主宰，為了重建世界的秩序與和平，他們選擇人類作為最忠實的盟友。雖然人類接受了精靈的提議，而魔劍曾經殺死最強之王及地獄之門的惡夢等等回憶仍使人們活在恐懼與懷疑之中，精靈是無法被信任的…………。即使在如此的環境中，半精靈一族就此誕生….半精靈是一半精靈一半人類的混血，由於他們來自兩個種族得天獨厚的血統，半精靈擁有極強的學習能力和一出生及擁有的魔法胎記，他們是除了人類、精靈之外唯一可以學習所有魔法奇術和武器技能的種族，也因為他們成為諸神計劃以外的族類，半精靈在諸神之淚的洗禮下成了被詛咒的一族，他們在出生之後會自然在臉上出現魔法胎記，除非死去，這個烙印是不會消失的……。

黯影族 人類的邪惡

Shade一族，他們崇尚完全純淨的邪惡，在另一面來說他們並非完全的邪惡與混亂，反而由於一心一意的鑽研黑暗魔法及來自魔界的強大力量，陰影下才是他們最熟悉的地方。有人說，黯影一族是由於大滅絕所帶來的副作用，也有人解釋為諸神的憤怒所釋放的威力，讓所有的黯影族人於出生之時即帶走他們最親愛的人的生命。其實，他們並非一出生即成為此一邪惡種族，所有黯影族人都來自同一人種一人類，在經過歷史的考驗及諸神所給的試練後，因著來自魔界的強大力量影響，許多希望獲得力量的人類禁不起誘惑而成為黯影之人。身為黯影族人可以獲得來自魔界的能力，對於躲藏與潛行幾乎是他們所特有的天賦，如果你將來聽到許多看不見的聲音，別害怕，他們正在和你開玩笑呢！



半巨人 來自風暴中的力量

自從最高之王Cambruin死後，有一群強壯而且巨大的蠻族戰士，由北方南下到人類居住的地方，他們的首領宣稱帶著最高之王的遺言而來。由於魔劍對於世界樹的影響，他們無法再留在北方的冰原生活。在這個黑暗時期裡，巨人們對於人類的幫助遠遠的超過他們的想像，不死軍團向來是所向披靡，可是當他們遇見力量僅次於牛頭人的巨人時，再也無法隨心所欲的欺凌人類。獲得了如此有力的盟邦，人類再一次的繁衍與茁壯起來，同時他們也傳授了這些巨人們自己的文化。由於巨人完全無法學習魔法的運用，因此，神聖教會決定為這些堅定的盟友受洗，讓他們藉由信仰的力量獲得萬神之父的恩典，成為聖殿武士，而這些巨人也獻出他們所獨有的特殊力量一天雷之怒，這個能力同時也為歷史創造了更多的傳說…暴風之主。





牛頭人 破壞與暴虐的象徵‧‧‧‧‧





在魔劍的世界中，牛頭人是所有種族中最具破壞力的。在遠古時代，精靈一族為了結束與不死族之間的百年戰爭，使用了禁忌的上古捲軸。這捲軸的魔法效果早已無法查證，他們只知道祖先們對這件物事非常忌諱，即使在貴族院的秘會也不能提到這個法卷。一個極高貴卻無知的精靈大法師為了獲得寶貴的勝利，他在一次大會戰中使用了這個法卷，沒有人知道發生了甚麼事，因為這次戰役中的所有人無一生還，原來這是個開啓地獄之門的捲軸，牛頭人藉由這個機會，踏進了安那斯大陸，他們狂暴的力量，席捲了這個世界。對牛頭人來說，所有武器只是他們的玩具，強大的力量，讓牛頭人極具破壞力，是所有種族中平均攻擊力最強的：但也因為牛頭人近乎野獸的智能，讓它們無法快速學習許多絕技，所以技能點數很難獲得。但是那強大的力量和經過地獄之火粹煉的硬皮，使所有面對他們的敵人都不願與之正面衝突，法術與牛頭人是無緣的，因為一刀兩斷的快感，才是他們真正的樂趣。

精靈 失去皇座的王者‧‧‧‧‧



精靈，不朽帝國的皇者，獨一無二的『神王』尊號，自遠古時代開始諸神與精靈、魔族是共存的，在這個偉大的時代，諸神們為了創造更美好的世界而忙碌著，而精靈與魔族也積極的探索這個世界的秘密與神蹟。對精靈來說，他們是諸神與萬物之間的橋，學習著諸神的魔法：遵循創世者的教誨－一向是他們的最高信條，曾幾何時，精靈在與魔族的衝突中發現自己的力量遠遠超過他們的想像，因為這個新發現，他們開始對諸神虛與委蛇，並試圖研究出消滅諸神的方法，最後發現了魔族所進貢的死亡之土可以提煉出這世界最堅硬的物質，結合了諸神所授的魔法和精靈特有的靈力，終於創造出這世界唯一的一把弒神劍－Shadowbane，在這把劍的終極力量之下，即使是神，也必須臣服，但也因為這把舉世無雙的兵器，使整個不朽帝國面對崩壞的命運。精靈一族是這世界最古老的種族，所以法師的力量也是最強大的。他們對於各種技藝與法術都是最熟悉的，身為不朽帝國的子孫，他們有著強大的魔法根基，雖然力量與強壯的身體也許並不屬於它們，然而這世界最厲害的劍客－劍舞者，只有精靈一族才可能練成，所有用劍的人對這個職業都非常嚮往，卻無人可以形容他們的絕技是甚麼，也許所有見過的人都已無法再說話吧。

矮人 沉默的殺戮製造者‧‧‧‧‧‧‧‧



在諸神與精靈的衝突開始以後，萬神之父將祂的信賴轉給了矮人一族，同樣屬於創世者的心血結晶，矮人顯得更沉默而溫馴，他們這一族原來是創造世界的協力者，對於諸神的設計他們從不懷疑，由於這個理由，為他們贏得了看管保護Shadowbane的機會，卻也使得矮人一族從此失去生兒育女的自由。由於矮人曾代諸神製造各式各樣的工藝品與武器，他們高超的鑄造技術，為這個世界增添了更多傳奇與故事，同時這些製作精良的鋒利兵刃卻也奪走更多的生命。

矮人，能夠成為堅強的戰士或聖潔的牧師，在世界中算是相當強力的坦克，然而他們最為人稱道的，是能成為舉世無雙的鑄造大師，在這片土地上，沒有其他人能取代他們成為最好的武器鑄造者。所以玩家可以扮演矮人專門製造各種高級武器，好好的為自己的荷包爭取錢財。



盤據沙漠的強盜 艾克族‧‧‧‧



號稱惡魔人的艾克族，具有滿身血紅的皮膚，不僅外觀看起來兇猛，在戰場上他們也是非常具有殺傷力的。據說跟精靈族有血統關係的艾克族，不但具有高於他人的智慧，也有一身敏捷、靈巧的好身手，從小就受過嚴格訓練的他們對刀類武器非常熟練，很適合從刺客或武士的職業開始發展。另外，導師、巫師這兩種需要高等智力的職業也是非常好的選擇。長久以來，隱居在燃燒之土的艾克族具有天生抗火的力量，對他們而言，沙漠是屬於他們的聖地，任何侵入者則是格殺無論：其他種族對他們的所作所為留下的印象則是凶暴、殘酷的，並且稱他們為盤據沙漠的強盜。因為，對艾克族而言，這乃是生存的必需。

間諜遊戲

Tom Clancy's Splinter Cell





▶研究製造所：Ubi Soft ▶發行流通所：松崗資訊
▶遊戲類型：匿蹤動作遊戲 ▶科技需求：P Ⅲ -800 、256MB

預定推出日 2002年 11月

嘻嘻！終於輪到人家出場介紹遊戲了！這一次這款『間諜遊戲』，是最適合小喬這種頭腦聰明、反應快速的人嘗試了。扮演身手敏捷的間諜，偷偷潛入敵境完成任務，這可不是一般人能夠順利達成的。因此我在此宣布，如果是手腳笨、反應慢的人就不必玩這款遊戲了，但如果你自認為自己身手一流、機智過人，那麼這款遊戲將帶給你最刺激的挑戰喔！

第三人稱視角的創新之作

經過市場上一而再再而三的推出第一人稱射擊類型遊戲，只能反覆地被迫在FPS中扮演一夫當關，萬夫莫敵的重要角色，不停殺戮已經成為唯一選擇的玩家們，相信都已經厭倦了吧！現在玩家們將有完全不同的新選擇，Ubi Soft試圖重拾往日的第三人稱設定，在其所新推出的《Tom Clancy's Splinter Cell(間諜遊戲)》中，將展現鬥智鬥力的自然風貌。



↑以第三人稱視角進行遊戲，畫面更具張力。

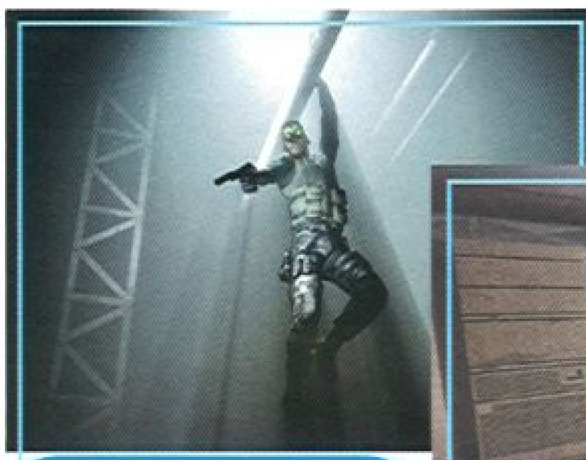
第三人稱觀點這種設定，在早期的3D動作冒險遊戲中廣受歡迎。例如《古墓奇兵》，採用了第三人稱觀點，不僅展現出羅拉傲人的曲線展現，更讓遊戲創造了跳躍和環境謎題等等的新特色。在《Splinter Cell (間諜遊戲)》中，Ubi Soft將會採取類似的手法，雖然射擊在遊戲中仍扮演著重要的角色，但是除此之外玩家必須使用更多的技巧及手法來完成他們的冒險任務。目前市面上已經很久沒有出現過『動腦多於動手』的遊戲了，由此可見《Splinter Cell (間諜遊戲)》即將再掀起第三人稱觀點動作遊戲的另一波高潮。



↑遊戲中動感十足的動作表現。

全新感受的動作射擊遊戲

獨創的運動＋匿蹤行動：秘密行動成為第一要務，殺戮不再是唯一選擇。在《Splinter Cell (間諜遊戲)》中玩家可以採用吊在平台上、爬水管、倒掛在繩索上等行動，並對靠近的敵人作出飛撲攻擊、近距離偷襲等攻擊，甚至採取用槍脅迫、拿敵人身體當肉盾等行為。多樣的環境互動，造就了全新的遊戲進行方式。善用任何遊戲中的工具、射擊燈泡以消除光源減少被發現的機會、設下各種陷阱（打破水族箱沖倒敵人、射擊油桶引發爆炸等等…），都將是你解決事情的手段。玩家要完成任務，不在只有殺戮一途，甚至有時後幹掉對手，還會打草驚蛇，引起衆人的圍攻。



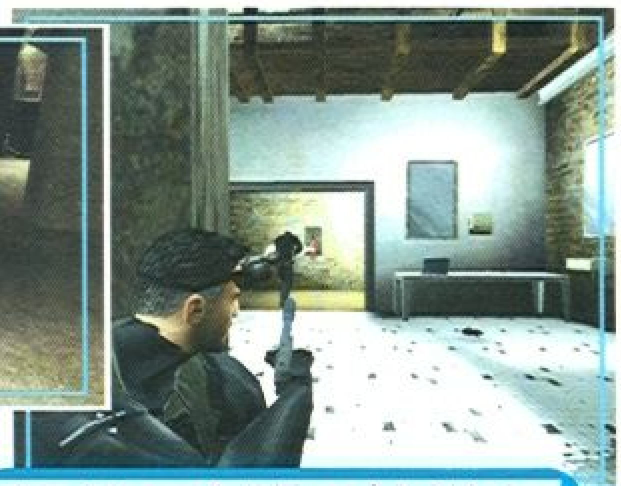
↑爬上高處的水管進行狙擊。



↑就近資迫敵人就範。



↑不論如何都要小心對付敵人。



↑記得裝上滅音裝置，以免驚動敵人。

超強人工智慧與你鬥智鬥力

在《Splinter Cell (間諜遊戲)》中，遊戲的人工智慧將讓玩家感到無比的壓力。遊戲中聰明的敵人，會對聲音和狀況做出反應。比如說當玩家在進行任務時，如果發出巨大聲響，那麼敵人的巡邏隊伍就會開始進行緊密的搜查。當你靜悄悄的潛入敵人身後進行暗算時，可也要千萬小心，說不定「螳螂捕蟬、黃雀在後」，敵人也會冷不防的從後面補你一刀。雖然你的對手是電腦，但是可千萬不要輕忽他們的應變能力，一不小心的話，縱使聰明如你還是會栽在這些詭譎的敵人手裏的。



精彩的影片與過場動畫



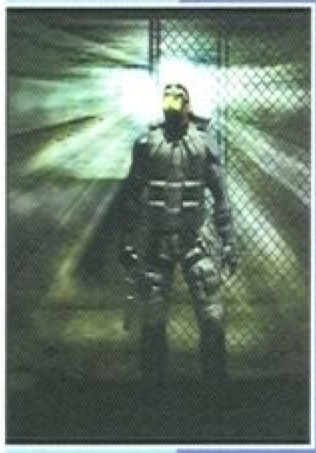
在玩家進行在《Splinter Cell（間諜遊戲）》的過程中，將會有大量的影片與動畫為玩家交代完整的故事劇情。整個遊戲中總共在四個國家（緬甸、美國、喬治亞與俄羅斯）進行11件任務共24個關卡，其中包含的13段影片共計16 分鐘，將讓你完全投入場場震動人心的冒險之中。

動態光影系統完全美感擬真



↑室外的景致實在十分迷人。

在《Splinter Cell(間諜遊戲)》中的實際遊戲畫面，一定會令玩家很難相信這是真的遊戲畫面！然而呈現在眼前的事實將讓你不得不信。Ubi Soft 在遊戲中採用新的 Unreal Warfare 引擎，透過這套技術，提供了絕佳的 3D 圖形與前所未見的特效。尤其是在光源的部分，遊戲中的每一個光源，都會影響到整體畫面的動態，例如在有很多燈的房間中，你如果打破其中一個，現場呈現的光影效果就將會有所不同。這樣細緻且動態的遊戲畫面，讓玩家玩起來的確是一大享受！





↑建築物與天空融為一體的感覺



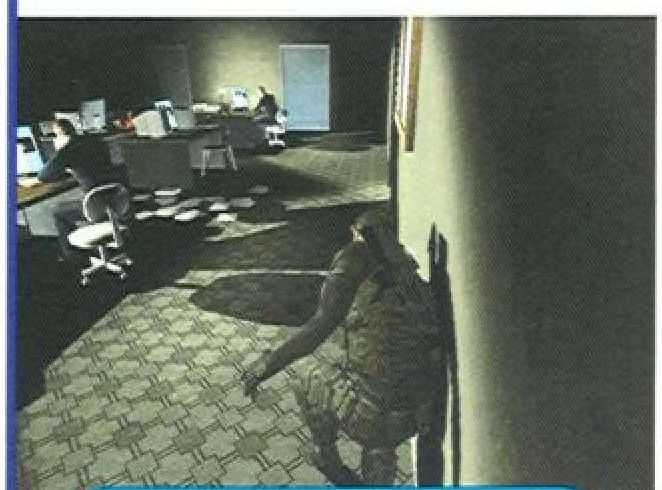
↑地上的陰影反應每個光源的影響



↑光線的反差效果十分逼真

有如小說般精彩的故事背景

在《Splinter Cell(間諜遊戲)》中，湯姆·克蘭西建構了一個極為真實、鉅細靡遺的世界。在遊戲中玩家將扮演的角色是山姆·費雪（Sam Fisher），他是國家安全局秘密機構第三小隊最優秀的外派探員。玩家扮演的山姆·費雪將被派去執行各種難如登天的任務，在法律與道德的邊緣游走，一切行動都必須保持隱秘，美國政府不會承認主角的任何行動與其有關。遊戲中，玩家將會親身體驗到湯姆·克蘭西所架構的諜報與恐怖主義…等等的精彩劇情設計。你或許必須隻身闖入防備森嚴的要塞，偷取重要情報；又或許必須以一人，消滅整個國際恐怖集團，並不可留下證據。一切的一切都將讓你體會刺激的間諜生活，大呼過癮！



↑親身踏入敵境竊取情報。



↑歷經千辛萬苦取得電腦資料(此為夜視鏡畫面。

●國家安全局（THE NATIONAL SECURITY AGENCY ）

國安局是美國的機密組織。這個組織負責協調、指引與執行各種特殊行動，以保護美國的情報系統，獲得來自國外的情報。身為一個高科技組織，國安局是通訊與資料處理的最前線。

第三小隊（THIRD ECHELON）

在這五十年間，國安局一直被動地收集資料以及攔截通訊。但是通訊系統進入數位化，並且加上編碼保護之後，被動性地收集再也無法發揮成效。於是國安局建立了最高機密的組織，第三小隊，回歸傳統的方式，利用最新的科技，主動蒐集情報。他們不再透過衛星與天線窺視世界，第三小隊的探員將親身歷險，深入敵人所在的位置，收集任何可能派得上用場的情報。

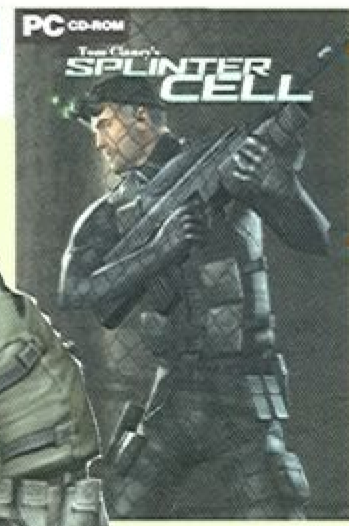
第三小隊的主要任務

■主動收集任何可能危害美國的情報。
■保護重要的美國
■情報系統。
■一切行動都必須保持隱秘，不能攤在陽光下。探員獲得授權，可以在國際協議的範圍外行動，但是美國政府不會承認，也不會給予任何支援。



↑要潛入這裡可不容易喔！

五花八門、無所不能的主角



山姆・費雪（SAM FISHER）



＊工作：

第三小隊秘密探員。身為第三小隊的先鋒，利用最新的高科技與諜報技術滲透敏感地區，取得情報，並且執行各種美國政府無法承認的行動。

＊身高： 6呎（183公分）

＊體重： 195磅(88 公斤)

＊外觀描述：

費雪是個很瘦但是又很結實的男人。他經常修剪他的灰髮，對於運動極度狂熱，他的外型表現出持續不斷的訓練，以及多年來的繁重工作。

＊評價：

- 經驗老到的孤狼
- 時勢所迫的英雄
- 危機中的倖存者
- 直覺敏銳

＊個人經歷：

- 在海軍海豹部隊中受訓
- 實際參加大小戰役的經驗
- 中央情報局探員
- 研究實驗性武器與情報戰的專家
- 受國安局徵召，加入第三小隊

＊個性：

在世界歷史上最關鍵的幾年中，費雪一直站在諜報的最前線。他不但存活下來，並且在繁重的工作中表現優異，表現出饑渴的求知慾與殘酷的誠實。他沒有時間去表現禮節與善意，更沒有時間編造謊言。謹言慎行、對自己的本事充滿自信，費雪知道他之所以能夠倖存下來，可說是幸運與掌握機會所致。他知道自己也是個凡人，不願意卻也會面對死亡，因此每一個行動都經過深思熟慮才執行。他沉默寡言，求知慾強，觀察敏銳，可以從外界看清事實真相。戰鬥、諜報與持續的訓練，就是他成年之後生活的一切；他在戰鬥中的經驗，已經成了他本能的一部分。現在，即使在工作之外，他仍然習於社會邊緣的生活。







↑隱藏行蹤是保命的一大重點





＊擅長特質：

《匿蹤》▶

山姆・費雪最強的武器。在所有的任務之中，他總是面對以寡敵衆的狀況；隱蔽行蹤是他在現實中唯一能賴以生存的希望。

《戰鬥》▶

無論如何，戰鬥絕非費雪所能逃避的。在任務中所包含了各種危機，有時必須以武力解決。但是確保任務成功才是最重要的。他裝備有最新的傳統武器與其他輔助非致命武器，有時費雪必須依靠武力來保持自己的行蹤隱秘。在留下蹤跡或解決敵人的選擇之間，其實沒有選擇的餘地。

《偵查》▶

是費雪任務最主要的一部分。在現代戰爭中沒有疆域的戰場上，國家安全完全取決於情報的掌握。裝備了最新的科技、接受了最精良的訓練，加上一輩子的經驗，費雪必須取得各種維繫國家安全的情報。



↑準確的槍法，是必備的技能



↑一定要偷偷潛入才能探聽情報



世界最先進的個人武器裝備

要順利完成任務，除了高超過人的身手之外，你所擁有的武器裝備也是非常重要的。山姆．費雪擁有全世界最先進的武器裝備，善用這些工具，將可大大的減低完成任務的困難度。以下就讓我們來介紹一下這些先進的科技結晶吧！

*2000 M.A.W.s.（模組化突擊武器系統）

先進的設計，使得這柄突擊步槍變得又輕又小，而且不致於犧牲應有的火力(5.56x45mm ss109 彈藥)。也可以安裝各種任務所需的配件。裝上了遮光帽或者滅音器，再加上多功能榴彈發射器，F2000 成了山姆在滲透敵軍地盤時的最佳武器選擇。



* 多功能榴彈發射器 Multi-Purpose Launcher

可以發射 40mm 瓦斯彈，包括下列非致命性武器：環翼彈 (R.A.P）、震撼彈（Shockers）、偵察攝影機（D.R.C.）與引誘裝置（Distraction Devices）。



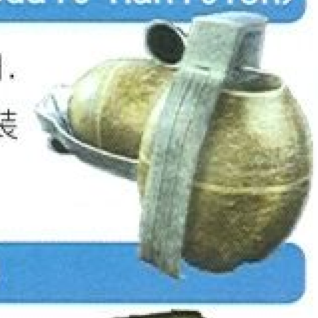
*Five-7 手槍



這種單發武器（戰術模式）對穿著一般護甲的敵人有不錯的殺傷力，而且手槍的重量與體積都在可接受的範圍內。另外也可以裝備遮光帽或者滅音器， Five-7 發射5.7x28mm ss190 子彈。

* 輕型突擊詭雷（S.L.A.M）
(Selective Lightweight Assault Munition)

就像是一具高科技的地雷， S.L.A.M. 是一種高感應的攜帶式爆炸裝置，可以安裝在各式各樣的物體表面上。



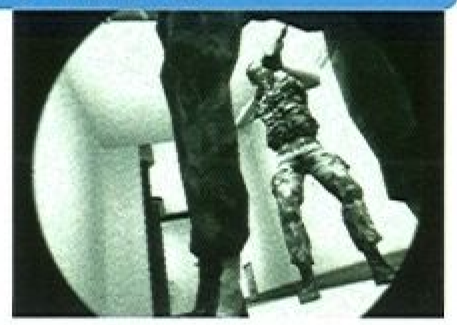
* 大地戰士 PDA（Land Warrior PDA）

與大地戰士系統類似，大地戰士 PDA 是一種精簡型的系統，可以讓山姆從第三小隊總部獲得關於任務目標的最新情報。大地戰士 PDA 也可以顯示從偵查攝影機（D.R.C. ）與光纖攝影機（Fiber Optic Camera）傳來的畫面。



* 光纖攝影機（Fiber Optic Camera）

用來偷窺的裝備，這條柔軟的電線式攝影機藏在大地戰士 PDA 當中，可以塞進門縫，取得隔壁房間內的情報，就算燈關了也能運作。



其它輔助人物

艾文．蘭柏特（IRVING LAMBERT）



＊工作： 行動協調官。他是秘密探員與第三小隊之間的橋樑，也是費雪在無線電另外一頭所聽見的聲音。在遊戲中，艾文．蘭柏特是費雪透過通訊所獲得的主要情報來源，他會說明費雪在每項任務中所必須完成的目標。

＊出生年： 1961

＊身高： 6 呎 2 吋＇（189 公分）

＊體重： 270 磅(122 公斤）

＊軍階： 上校

＊外觀描述： 蘭柏特上校是個彪形大漢，健壯的身軀藏有驚人的體力，像是隻巨熊一樣。他的頭頂寸草不生。他穿著作工精細的西裝，並且使用吊帶。

＊個性： 具備野心，精力充沛。比起探員的生命，他更重視的是任務的成敗。他尊重費雪，對於這位外圍探員的工作成敗願意擔負個人責任。他通常待在辦公室裡面。在緊張的時候，他會搓揉頭頂，嘴咬鉛筆。他喝的咖啡，比吸進的空氣還要多。

＊經歷： 他在年輕時就參與情報工作，在官階與職權上平步青雲。在沙漠風暴行動中，他曾在波斯灣待了幾個月，負責帶領通信諜報（SIGINT）。他是華盛頓特區內的風雲人物，八面玲瓏，但是外界從未得知他的存在。

法蘭西斯．克昂（FRANCES COEN）



＊工作： 外圍聯絡人，主要負責替外圍探員協調交通與裝備等事宜。每次任務之間，也必須為費雪準備武器、彈藥與裝備。在遊戲中克昂會為費雪介紹他所拿到的各項武器，並且簡述他接下來的任務。

＊出生年： 1969 年生於紐約

＊身高： 5 呎 10 吋＇（178 公分）

＊體重： 140 磅（63 公斤）

＊軍階： 少校

＊外觀描述： 她是個深具吸引力的女人，從來不將頭髮放下總是往後梳成馬尾。她在脖子旁邊的領子底下，有一道很大的疤痕。

＊個性： 偏好非致命性武器。和費雪相處上有點問題，她總是以專業的眼光來看費雪，認為他只是另外一個沒有大腦的士兵。費雪也所以不喜歡她，因為覺得她深具野心，喜歡諷刺別人。

＊經歷： 來自東海岸富商家庭的女兒，她的從軍讓每個人都極為失望。她曾參與波斯灣戰爭，隨後為國安局所徵召。



武士傳奇





▶ 研究製造所：Wizgate ▶ 發行流通所：傳奇網路
▶ 遊戲類型：多人線上角色扮演 ▶ 科技需求：P-300 、128MB

預定推出日 2003年 1月

完全3D的畫面、超大的魔獸加上超炫麗的法術，又是一款非常值得期待的3D線上遊戲即將誕生。根據小尼的親身體驗，這款武士傳奇不管是在人物上、場景上以及特效上，絕對都會讓人有驚豔之感。尤其遊戲中比人物大上數十倍的超大怪獸，絕對會讓人打的過癮、殺的痛快的。本期我們就先行介紹本遊戲的一些特色，若國民們有興趣知道更詳盡的介紹，請留意其後續的報導喔！

完全精緻的 3D 線上遊戲

最近線上遊戲狂捲整個遊戲市場，但在單機遊戲已經標榜真實 3D 體驗的今天，線上遊戲仍然還是以前 X86 時期 2D 遊戲的天下，雖說近來有幾款遊戲開始以 3D 的面貌登陸台灣，可是在 3D 技術如此進步的今天，這些線上遊戲的 3D 的表現並稱不上是太理想。現在即將引進台灣的 3D 線上遊戲「武士傳奇」，將一掃玩家對 3D 線上遊戲不夠精緻的舊觀感，帶給玩家全新的 3D 線上享受。



▲ 全 3D 的遊戲世界，將帶給玩家驚豔。

全新的程式與 3D 引擎



玩家們一提到 3D 程式引擎，相信腦中浮現的不外是兩家頗負盛名的遊戲公司所研發，這兩種分別是研發毀滅戰士系列的 QUAKE 3D 程式引擎與魔域幻境的 UNREAL 3D 程式引擎。不可諱言，這兩款 3D 程式引擎的威力的確令人刮目相看。但是近幾年來，各款 3D 類型遊戲不斷在畫面上進行修正，並在程式引擎上不斷的進行改良，雖說前兩款遊戲在以前同時代中的畫面表現就已經超越同級類型遊戲的標準，不過畢竟科技日新月異，在硬體與各家遊戲廠商不斷進行研發改良下，武士傳奇也不甘讓其他遊戲專美於前，設計小組進行畫面的改良動作，並加入地形互動的程式設定效果，也因此這款遊戲在畫面表現上，可以說表現極佳。這一次設計小組利用新版的地形程式引擎來強化遊戲的環境，提供了沙漠、草原溫帶和冬季下雪的場景，並提供更多變的地形特色、天候變化、日夜的差別和光度不足的效果，而攻擊與法術的特效也更加真實。此外，別款遊戲的石頭或樹木通常是拿來當作裝飾用，但這款遊戲的程式引擎已經可以讓玩家利用這些物品來當掩蔽物，甚至是戰鬥中的重要控制中樞，巧妙利用這些環境的物件，玩家將可獲得絕妙的隱蔽效果，成為一名令敵人膽戰心驚的武士！



◀ 這些像真的一樣的樹木，可不只是裝飾而已喔！

風景宜人的遊戲世界

遊戲的 3D 效果不只表現在我們玩家可看到的近觀處，連在遠處逐漸靠近的山巒、丘陵等等，遊戲引擎都巧妙的利用霧化及半透明的效果，讓遠處的風景看起來十分逼真！這一次遊戲小組成功的讓整個大環境的 3D 世界連結在一起，也因此玩家可以在一個大環境場景中不斷的行走，到處觀賞各有不同風光的遊戲景色。在程式設計師全新的程式引擎表現下，「武士傳奇」使一個虛擬的空間真實了起來。



▲ 在遊戲中竟然可以看到日出。

精細如真的人物刻畫

在武士傳奇中，遊戲的每個人物或是武器等物件，材質的使用都比目前的3D類型遊戲更為複雜，如果玩家將視角切換到自己人物角色近處，就可以發覺整個人物從小處到大處，一絲一毫可都是不馬虎的。根據設計小組表示，每個人物模型都是先讓美術人員打好草稿，然後用3D模型程式做好模型，再依據最佳的畫面表現，慢慢的將人物遊戲模型建構出來。因此不論是人物的體格或是臉上猙獰的表情，都十分栩栩如生！遊戲中對於人物動作的細節也十分注重，由於採用了設計小組所研發的「emotion動作系統」，遊戲中的人物在進行移動或是揮舞武器時，每個動作都非常順暢且真實。而且玩家如果仔細觀察，還可以發覺，不管人物揮動武器砍殺或是做出動作，都十分真實，因為這些動作可是設計小組花了相當多的時間，一個個精雕細琢出來的，即使是遊戲中的魔獸，雖是奇幻世界的人物，玩家也會感覺他們是真的喔！



▲細看人物的建構，已經十分的精細了！



▲人物的動作流暢而且十分有魄力。

變化無常美豔萬分的光影特效

遊戲中的人物模組相當驚人，每個人物都是由多個骨架結構系統來動作，在行動時可以表現出非常真實的效果，而應用這個方法也使得遊戲人物更加流暢與真實。此外，新的效果系統可以更精細的製作出真實的火、煙、衣服、頭髮、氣候變化等等特效，例如水波瀲灩及火焰效果都十分真實！由於這次遊戲中包含了廣大的室外場景，因此光影變化與場景特效將不只侷限在建築物內部，下雨、霧化、陽光所造成的變化都會切實的影響到場景上的變動，也因此玩家所組成的隊伍將可以在隨時變動的場景中進行更激烈的對戰，而遊戲中的每個場景都是使用多達千個以上的多邊形所組成，如果玩家扮演人類，到過人類主城堡的場景中，看過裡面那個灰色山巒，翠綠樹林與巨大城堡，就可以完全體會新程式引擎所發揮出來的魅力，這些逼真的場景與炫目的效果，絕對讓處於遊戲中的玩家大吃一驚！



▲造型華麗的城堡，還蠻壯觀的。



▲場景隨著時間不同而產生不同的光影。

全視角轉換創造自由視野

相信在目前的遊戲玩家中，有的人喜歡在3D環境中使用第一人稱的視角，例如玩ＣＳ的玩家。而有些玩家喜歡採用第三人稱視角，像是古墓奇兵系列。此外，有些玩家會覺得動作角色扮演遊戲，應該做到如日式角色扮演遊戲或暗黑破壞神二一樣，採用俯視視角來操作。其實大家都沒錯，畢竟青菜蘿蔔各有所愛，玩家當然有權可以挑選自己最喜歡的視角來進行遊戲。而武士傳奇，提供了各種視角，給各個玩家選擇，不管玩家喜歡採用第一人稱、第三人稱，亦或是俯視視角來進行遊戲，武士傳奇都可以提供，絕對能夠滿足玩家對視覺的堅持。



▲這是第一人稱視角打怪的情形，很有壓迫力。



▲轉換成俯視視角，視線變寬廣許多。

全真實感覺的激烈戰鬥



▲遊戲中的多人團戰，讓你體驗刺激的戰鬥。



▼戰鬥時地形的高低也是必須考慮的因素。

一般來說，玩家之前玩過的遊戲也有玩過團戰，不過在武士傳奇裡，遊戲中的團戰將讓你有完全不同的刺激體驗。因為武士傳奇的設計概念，一開始就是以團戰的表現為基礎來設計，因此讓玩家在戰鬥中體驗真實戰鬥的感覺，是武士傳奇的重要目標之一。當然讓團體戰表現出更有臨場感，也是武士傳奇所注重的一環，尤其在3D的全真實環境下，玩家在戰鬥中所必須擔心的，可是比傳統2D遊戲還要來的多。玩家不只需要考慮四個方位，還必須將Z軸的觀念考慮進去，也就是遊戲中可是有高度設計的。也許當玩家對戰時，一方站在高地，一方站在低處，這時攻守雙方可是會因為地形而有優劣之分喔！注意！在武士傳奇中，玩家身處的可是一個完全3D的場景，因此視角的轉動，攻擊的方位，都必須經過再三考量，玩家也得在打戰的時候小心，小心對方可能趁著你視角轉移時，趁機給你偷襲。若是之前曾經玩過2D模式的團戰覺得過癮，更要來領略一下武士傳奇這種絕對3D真實模式的戰鬥快感，尤其當你的前後左右都是敵人，上上下下都被法術或武器攻擊時，那種精彩刺激，絕對會讓玩家無法自拔。



轉換視角體驗不同戰鬥刺激

一般來說群體戰鬥時，往往玩家在團戰時瞬間就被滿畫面紅紅綠綠的人物給淹沒，搞不清楚自己在哪裡？在武士傳奇中，由於全3D的設計加上可自由轉換視角，因此不管玩家喜歡以哪種角度來看團戰，都可以在遊戲中獲得最佳的感受。若玩家喜歡觀賞千軍萬馬的戰鬥，視角自然可以切到最遠，由上俯視。若是有自戀狂或喜歡觀賞敵人被砍的慘狀，也可以切換視角到最近追蹤敵人。在遊戲中的團戰，千軍萬馬的景象不再是平面上的一形容詞，而變成了空間中的動詞，那種戰鬥暢快的震撼感覺，絕對是其它遊戲不能體會出來的。



▲多人戰鬥中俯視視角讓你一目了然。



直覺性操作介面輕易上手

在武士傳奇中最值得稱讚的部分，除了3D設計外，應該就是操作這個部分了。雖然遊戲有著3D類型遊戲的外貌，可是卻不會因為華麗，而讓操作顯得複雜不堪。遊戲中所有的操作都是採用直覺式的圖像設計，不管是熱鍵使用，法術與技能的使用，甚至是武器與道具的裝備，都相當淺顯易懂，玩家即使不看說明書，也能在短短幾分鐘之內，就可以輕易上手，而且不管玩家是鍵盤族（善用鍵盤，不屑滑鼠的玩家），或是滑鼠一族（強調一鼠走遍天下，無鼠寸步難行的玩家），在遊戲中都可以選擇自己最喜歡的操作模式，讓玩家用自己最喜歡的操作方式，來操控自己在遊戲中的角色。



▲遊戲中的各種介面簡單明瞭。

超大型怪獸挑戰你的戰力



▲這些小怪獸大概不是你的對手吧！



古代的武士以屠龍為最高目標，所以將橫行在路上的怪獸打倒，可說是武士的天職。在武士傳奇遊戲世界中，可是有許多大大小小，種類不一的怪獸，可以讓玩家磨練自己的技巧。這些怪獸有的只有玩家角色的一半大小，有得可是有玩家的數十倍大喔！而且根據設計小組表示，他們的智能可都不低！若是在戰場上遇到比你大上數十倍的怪獸，可千萬不要輕易嘗試去攻擊他們，不然的話他可能一腳就會把你踩扁的。最好的方式還是糾衆討伐，集合衆人的力量，才有可能把這些嚇死人的大怪獸打敗喔！









紙娃娃裝備功能　人物換裝輕易方便



▲遊戲中裝備的更換十分方便。

遊戲中的人物角色裝備，使用了目前最流行，最ＩＮ的紙娃娃裝備模式，只要玩家輕輕的移動滑鼠，裝備馬上自己裝到人物可裝備的地方。使用紙娃娃裝備介面，除了讓玩家更容易瞭解自己目前身上的裝備外，穿戴起來的漂亮與否，可以直接就從紙娃娃系統與畫面立刻看出來喔！想讓你的英雄更帥一點嗎？別忘了使用這個功能喔！



多樣化的技能與法術



▲這麼炫的法術，遊戲中可有上百種之多。

武士傳奇擁有相當多的法術與技能，而且針對每種族及每種職業，都有特殊的技能與法術可以讓玩家使用，目前已知至少超過百種以上。因此想要在遊戲中大展神威的人，絕對有機會可以使用這些神妙的法術與技能，在武士傳奇的世界中，創造自我的傳奇。



石器時代5.0



- 研究製造所：華義國際
- 販賣流通所：華義國際
- 遊戲類型：網路角色扮演
- 科技需求：PⅡ-300、64MB

預定推出日 2002年 11月

石器時代到目前為止已有不小的改變，這些改變是越來越好還是越來越差倒是見仁見智。所以這期就以探討5.0版與之前的差異所在為主，就快點讓我們來看看有什麼改變吧！





經濟系統的改變

石器時代現在已不像以往般的容易賺錢了，主要是改變了幾個賺錢的方式。舉例來說：之前最熱門也是最好賺的練功區，莫過於是柯奧山的小洞窟了，只要跟NPC購買了採集工作證，就可以在柯奧山的洞窟遇到80級以上的龜。在石器裏面最好練功的寵物一般來說都是攻低敏低的類型最為好練，而烏龜正是這類型的寵物，所以在那邊練功是非常快的。不單如此，帶了工作證之後，那些80級的烏龜還會掉落龜殼這種素材，一個約4950石幣至9450石幣，幾乎在那裏掛網練功掛個一晚隨便也有個好幾萬入帳，更別說是專程去打殼賺錢的了。所以最近這樣的方式已經遭到修正，柯奧山再也看不到80級的烏龜，或許，這會對部分玩家來說造成困擾，因為再也沒有這麼好賺錢的地方了。不過仔細一想，這樣的改變對石器來說倒也不是一件壞事呢！一般而言，真正耐玩的遊戲大多對經濟系統嚴加把關，因為真正不易賺錢、不易得到的寶物，也令人特別的珍惜，也較可能保持它的挑戰性。試想，當所有的東西都垂手可得的時候，那麼玩這個遊戲又能給我們帶來什麼樣的樂趣呢？只是……由簡單變為難的設定，也難免會有玩家心生不平吧？！不過以長遠的眼光來看，這樣的修正其實才會讓石器走上正軌。



■柯奧山就只剩下十多級的烏龜了

全新九大家族的開放

自從開放了九大家族之後，不論是在莊園的重要性及莊園戰爭奪的重心都已有非常大的改變了，單說以商店及販賣物來說就可以看得很明顯了。像是地方特產可以表現出該城之特色及物品的獨占性，而特色的話又以新的地區地、水、火、風四城為重心。像是地城=調和，以防具為最優，這裏所販賣的防具等級是目前遊戲裏最高的。水=智慧，所販賣的物品種類最多(飾品，手環)最齊全，另外又有抗魔裝備等彌足珍貴的物品販賣。火=力量，這裏販賣的武器最強，而且是所有的武器這裏都有得買，而這也是火城會搖身一變為家族必爭之地的原因。風=自然，素材最齊全，而且另外又增加了像是智慧之果這類必備的消耗性道具，使得風城的稅收不見得遜於其他城市。而且很明顯的，像舊尼斯大陸的商店中所販賣的武器裝備最高販賣至等級8，可是在伊甸大陸所販賣的東西卻是從等級9到14，可以看得出來這樣的舉動有著遷移人口的感覺，加上金飛任務難度的調降，使得石器4.0之後，人口終於有往伊甸大陸移動的跡象了，原本冷清的伊甸大陸，慢慢的也開始熱鬧起來了。另外關於特產的部分，像是一些素材或元素等，這次也依特性區分開來，該屬於那裡的物品，就只有那才能買得到，充分突顯出各城的特色。



■在水城尼克斯的寵物項圈販售員



■地城塔耳塔的特殊商店專賣替身娃娃

新寵物 的開放及販賣

截至目前為止，光是這二、三個月來石器時代就又出了不少風靡玩家們的寵物了，包含有端午蛇四隻、機暴帖拉所伊朵的宿敵艾迪希洛、可愛而又擁有可怕的沈默術的蒙奇，加上中秋節所出的狼人及魔法寵等。以上是販賣的寵物，這一部分也是華義一直以來被討論最多的話題，多賣寵有破壞遊戲平衡性的疑慮，而且這些強而有力的寵物又全都是以金錢交易的，也就是一般寵物包的方式，可是又的確是有不少這樣需求的玩家，因為平常上班上課較為忙碌，比較沒有辦法投入這麼多的時間在遊戲裏，又想得到比較強的寵物，所以華義這方面也不斷的想辦法來平衡。像是金暴斑尼迪克的開放，連這隻號稱石器裏最強的寵物也開放給玩家們去抓取，目的也是為了平衡遊戲以及讓那些沒有辦法額外付出金錢的小玩家們也能夠獲得不輸任何人的寵物。販賣寵物包的方式對整個遊戲是好是壞，玩家們自然有自已的想法。

▶部分新增加的怪物



全新的 道具循環

另一個新增的功能就是修復技能，同時也在武器裝備上多加了損壞度和耐久度這樣的東西，這樣的改變比較傾向於合理化，因為物品使用久了一定會壞的。只是這原本不屬於石器時代的東西突然被加了上去，玩家們可能又感到了難以適應，不過同時還有另一系列--金屬裝備也一起在這個時候推出，再加上了類似《暗黑破壞神二》的鑲寶石系統，使得石器的武器裝備起了一道旋風。新推出的裝備強度遠超過原本舊的系列，尤其是鑲了寶石之後更是強得無以復加，這樣也有個好處，玩家們只要收集到該有的材料之後，每個人都可以擁有同樣珍貴的好裝備，而且據說往後還會推出一系列更多、更豐富、更強的裝備呢！而材料取得的機率也控制得相當得宜，雖說每個人取得的機會是一樣的，不過如果沒有投入足夠的時間去收集材料，一樣是只能看著別人拿著鐵槍而望之興嘆。





先選擇要修復的裝備及素材，然後再選擇寵物及技能





鑲寶石前後的鐵槍很明顯的變強了





先選擇寶石及要鑲的金屬裝備，再選擇寵物及技能

寵物 進化史

即將推出的新版本最熱門的話題就是寵物融合的部分了，單看官方這次不同於以往的宣傳，在上市前約一個月就將所有資料全部釋出，顯現了官方對這次新版本的主軸的信心。確實以石器這樣一款遊戲來看，寵物的確是它的重心之所在，而寵物融合這樣的系統其實是非常具有吸引力的，因為它就像是寵物的合成系統，不但玩家們可以想辦法融合出自已想要的寵物，就連日後融合出來的寵物強度也是可以控制的。而融合後所產生出來的寵物蛋，也加入了養成的因素，這一點也把這功能的耐玩度及難度又往上推了一層。這次開放了共四十隻左右的全新寵物，玩家們可能會樂瘋的喲！

蛋寵



寰神結

研究製造所：漢堂國際　販賣流通所：漢堂國際
遊戲類型：角色扮演　科技需求：P2-300、32MB



預定推出日 2002年 12月

小尼：一般玩家對於沿用引擎的遊戲都會有一個既定的概念，那就是『換湯不換藥』，意思就是說，除了劇情是重新撰寫之外，其餘的部份就沒什麼變化，但對漢堂工坊而言，每款遊戲的製作都是以最認真的態度來面對，即便是引擎沿用，〝品質、故事原創及特色〞仍是要求的重點，而《天地劫外章—寰神結》，就是在這種理念下所誕生的產物，而如果將《幽城幻劍錄》當作基礎原型，那麼寰神結將是『完全的進化』哦！。

小藍：那你的意思是說！如果看到小喬，就會覺得魔王是沒有進化完全的哦!

小尼：我可沒有這樣說哦^^!!

天地劫故事的延續

逐鹿之戰，天地變色，九黎與女媧之民，生死相爭…黃帝手執天界神兵九儀天尊大敗蚩尤。傳說中的強大力量，遂隨之掩塵時空……數千年後，遠古的神秘封劍儀式傳承依舊，卻穿絲糾結了五人的宿命……九儀天尊初始之謎竟將分曉……

《天地劫》地界那不可臆測的神秘面紗，將在原畫人員一刀一筆的琢磨下慢慢褪去，九黎大地呼之欲出，扶桑幽徑刻畫出多少九黎幽民足跡，冥淵赤煉積壓了多少蚩尤怨念，地界幽都：人界神州，將勾勒出《寰神結》的壯闊及深遠。再加上幻想和歷史的融合，更增加遊戲的真實性，而製作人員將稗官野史融合天馬行空的構想，突破場景的限界，創造出更另人嘆為觀止異象奇景，恆山玄空寺配上失落的遠古遺跡，讓玩家尋求九儀天尊劍之餘，對眼前的情景也將留下深刻的印象。

在經歷過《天地劫序傳—幽城幻劍錄》中那漫天黃沙、異國風味的西域遼疆後，場景原畫陳志中先生決定再次喚起玩家心靈最深處的感動及震憾，重返中國神州浩土，一同體驗桂州石林的鬼斧神工、天水黃河的磅礡氣勢以及軒轅黃陵的莊嚴肅穆，而《寰神結》的中國式幽幻場景風格下，將再現神州浩土的細膩幽遠。



遊戲特色

而以世界觀的年代順序而言，《寰神結》的故事是發生在《幽城幻劍錄》之前。不過，整體劇情是以「相關但獨立」的方式企劃，以「人物」為基本核心將故事衍生出來，因此在劇情的張力上，不但可以引起天地劫系列玩家的共鳴，相信更可以讓首度嘗試漢堂武俠神怪作品的玩家獲得最大的滿足。除此之外，「發現」為這次所強調的重點，包括「線索的發現」、「事件的發現」及「道具的發現」，玩家需要仔細的和城鎮百姓對話，將會發現更多的樂趣，多看看、多聽聽，將會有更多的意外和驚喜。



時輪續轉及煉化

戰鬥仍然是採半即時制，因此玩家對於時輪可要稍作一下研究，當時輪在轉動時，表示時間正在進行，這時必須儘快下達指令，因為在同一時間敵方也在運作，所以指令的下達一定要快。當時輪停止時，表示這時候的時間是停止的，只有下列二種狀態時輪才會停止，一個是選擇法術、特技時，另一個就是使用道具，牢記時輪的特性將有助於玩家對戰鬥節奏的掌握。而在武器的煉化方面，則不再侷限於紫金王鼎了，《寰神結》將讓玩家體驗「以物易物」的樂趣。遊戲中的道具除購買和煉化之外，「交換」也是這次遊戲的重點之一，因為到了遊戲後半段，一些稀有道具，可能必須用煉化出來的道具和「某人」交換，至於「某人」是誰？就靠玩家去「發現」囉！



人工智慧再提升

不僅是敵人的強度，還包含了殺死敵方所獲得的經驗值和金錢，和各城鎮武器道具的價格訂定，這次製作小組花費了相當大的時間針對上述物件來做調整，將平衡度再度增強，玩家可別以為既然是續作，那敵人和道具應該一樣，沒錯！是一樣！！但是只有名稱一樣，價格、強度和數值都和幽城大不相同，因此，可別抱著幽城攻略不放，因為那純粹只能作參考用！除此之外，這次遊戲中的互動性提高許多，敵方的AI又向上升級，像在《寰神結》的戰鬥中，敵方也是很講究團體合作，因此玩家必須找出敵方的弱點一一擊破，胡亂攻擊只會造成我方人員的傷害，甚至會有〝這組敵人太賤了〞或者是〝這是什麼組合啊〞的想法哦。





以「景」運鏡的大膽逆向操作

遊戲中的動畫一直是導引玩家融入遊戲最直接的方式，藉由精彩的動畫與電腦多媒體的聲光效果給玩家最直接的表達，尤其是遊戲開場動畫，往往可以讓遊戲本身所要傳達的精神瞬間凝聚與爆發，為玩家留下了深刻融入的印象。所以《寰神結》在這次完全使用「景」來運鏡，突破以往遊戲動畫中角色演出的迷思，摒除「人」在動畫引領中的成分，製作小組表示這樣反而可以讓玩家以「第一人稱」的角度來看這個「世界」，將自己完全神入作品精神的質地中，充分引領玩家達到「角色扮演」的精髓，再透過巧妙運用透視、景深、雙捲軸的技術，為《寰神結》的場景注入生命能源，玩家可以明顯的感覺到整個場景似乎動了起來，不再僵硬死板。







而除了凝聚情愫的運鏡技巧之外， 再加上新世紀風格的中國風配樂，將使整體遊戲風格呈現浩大與內斂並進的《寰神結》，展現中國色彩的濃厚情感，讓玩家在遊戲的執行過程中隨時隨地能身處在武俠神幻的氛圍中，在人物對話的字裡行間與故事的進行，享受一段又一段扣人心弦的劇情演譯與戰鬥過程……

操作介面更俐落

製作小組接納了玩家的意見，將介面做了大幅度的調整，除了圖形全部更新之外，「操控性」為這次改版最大訴求的重點，因此在指令位置的編排上也做了些許的調整。玩過《幽城幻劍錄》的玩家將會有「方便」、「親切」的感覺，更讓首次接觸的玩家可以更快駕馭操作情境，盡情享受遊戲進行的順暢，完全地融入寰神結的世界裡，並且讓第一次接觸的生手更不會因為這些指令而手忙腳亂。『一般介面』與『戰鬥介面』的特點如下介紹：





一般介面

讓呼叫功能有歸宿



在《幽城幻劍錄》中，玩家若要呼叫功能介面有種方法，一種是將滑鼠游標移到我方人物身上，就會出現呼叫功能介面的小圖示，這時候只要再按一下滑鼠左鍵就可以進入一般介面視窗；另一種方法就是直接按下空白鍵，但是絕大部份的玩家可能都比較偏向於後者，因為前者常常會讓玩家在移動時，一個不小心就呼叫出介面。因此在寰神結中，製作小組將呼叫功能介面的圖示換到畫面的右上方，一般行走時，圖示會自動隱藏，玩家必須將滑鼠游標移至右上方時，圖示才會現形，而空白鍵呼叫的功能仍然保留。



功能整合

在寰神結中，當玩家發現「系統」的指令消失時，不用太過驚慌，因為它已經和天書合併了，而且功能完全的保留。

天書升級



玩家在玩幽城時，是否常因記錄檔太多而不知哪一個才是你想要找的，別擔心，這次在《寰神結》中，天書記錄除了文字描述之外，還附加圖片，圖文並茂讓你更加快速的找到想要的記錄檔。

新功能─記錄

這個記錄和天書裡的記錄檔可是大不相同，玩家只要在寰神結中有啟動任何的事件，在記錄介面裡將會為你寫下你已啟動的事件，除此之外還會以顏色來分辨事件的完成與否，對於不擅長做筆記的玩家可是一大福音。

一般介面之細目簡介

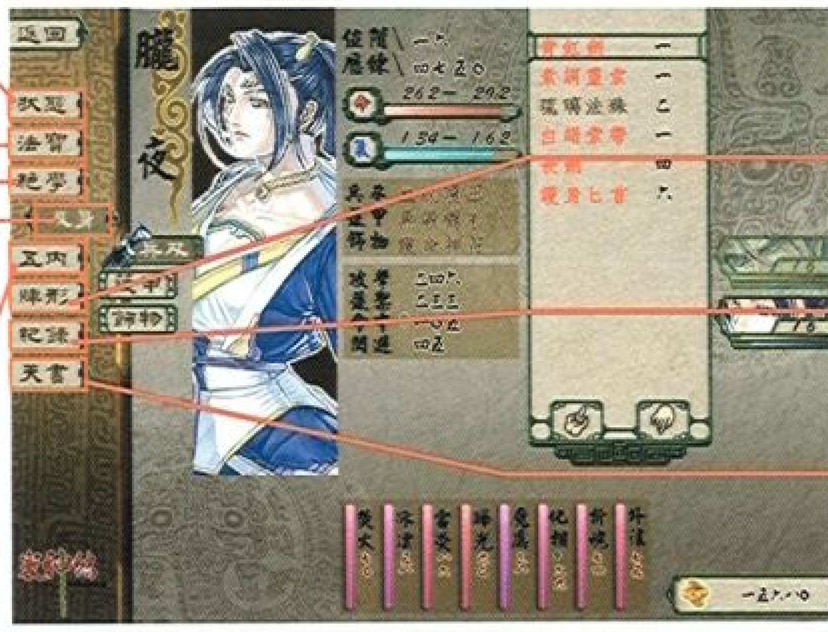
◇狀態
可觀看我方人員所有基本資料。

◇法寶
在戰鬥、事件、寶箱和商店中獲得的道具，都可以在法寶介面下觀看及使用。

◇絕學
可觀看我方人員已學習的各種法術和特技。

◇及身
可幫我方人員替換武器、防具、飾物。

◇五內
魂力值越高，對法術的抗性就越強，同時也關係著人員習得特技的時間。



◇陣形
可以設定我方人員在戰鬥時的陣形排序。

◇記錄
記載著已觸發或是完成的事件記錄。

◇天書
可存取遊戲的進度和調整遊戲中音效和音量的大小。

戰鬥介面

狀態一目瞭然



戰鬥中取消『諸態』的指令，將所有個人狀態顯示在人物選單上，讓玩家第一時間就可以了解我方人員的身體狀況。

法術分門別類



在幽城裡，由於魂力數值調整順序不同，因此每個人習得法術的時間也不同，隨著法術數量不斷的增加，就有可能會發生一種狀況，那就是要花相當長的時間來尋找欲施展的法術，而在《寰神結》中，小組人員將法術分成火、冰、雷、光、闇、醫療及輔助七大類，想施放離火神訣就點選火系法術，想回復hp就在醫療裡點選氣癒之術，這麼一來玩家再也不用為了找一個特定的法術而陷在法術堆裡，半天還摸不著邊。

戰鬥介面之細目簡介



攻 一般的普通攻擊。

物 可在戰鬥中使用物品。

技 可使用該人物的特技或是法術。

防 該回合以防禦來取代攻擊。

退 逃離戰場。

我方主要人物



殷千煬

男，二十歲，天玄門二弟子，御劍劍士本故事的主角，也是殷劍平的父親。出生於山西的農家，後因機緣巧合，蒙方震岳賞識而收為徒兒。自幼個性沈默而激烈，屬於有恩必報、有仇必討的類型，對世間諸事和善惡都有自己一套見解，而且一向只相信自己。除了他敬為父親的方震岳和師妹高皇君之外，不論對誰他都十分寡言冷漠，特別是與他歲數差了十來歲的大師兄應奉仁。但這樣的他後來卻為朧夜所打動，雖然嘴裡說著是為了大局著想，卻不惜與各派為敵袒護朧夜，他的心思大概也只有朧夜本人和高皇君能明瞭。

高皇君

女，十八歲，天玄門三弟子，仙法術士殷千煬的小師妹，天玄門三弟子，是個個性恬靜溫柔而帶點沒見過世面的天真的少女。她大約和殷千煬同時入門，她的父母是方震岳的舊識，但由於幼時受過父母雙亡的打擊，她對咒法存有下意識的恐懼，因此她雖非天資駑鈍，學習攻擊咒術的進境卻遠比常人要慢。方震岳也因此沒有傳她御劍心法，只教她療癒救人的神通之法和索帶武術。

劍聖武英仲

男，歲數不詳，御劍劍士在《天地劫》中插手管殷劍平之事的劍聖武英仲，其實在這個時候就已經和殷千煬見過了面，並知道他有著連蚩尤天魂都垂涎的「荒神凶魄」。身為天人的他預感到殷千煬有朝一日將會成為天地間最強的魔人，可是從殷千煬堅定的言語中，他相信人類的決心與意志終會戰勝命運，因此他挺身幫助殷千煬，甚至犯大忌諱將天尊劍真正的意義告訴殷千煬。

蕭熇

男，三十歲，北遼人、前北遼大將蕭撻覽之子，使槍好手蕭熇是個身材高大消瘦、披穿毛皮的北遼大漢，臉頰稍瘦、雖然耍起槍來無人能及，但卻有點內向寡言，而在宮內慘劇發生之後，他始終認為那是自己不夠機警、身手不足所致，一直無法釋懷。他剛與一行人碰頭時曾受高皇君的醫療，後來就一直對她有好感，雖然高皇君的眼裡始終只有殷千煬一人，但她也不忘經常給予蕭熇這個同伴溫情與笑容。

朧夜

女，十九歲，九黎幽姬朧夜是在黃帝對九黎一族設下九鼎封印後，第一個能夠回到陽光下的九黎之民。依照九黎族的預言，具有金色眸子的嬰兒是一族的救世主，只有她能夠回到地上的世界，尋找能夠摧毀九鼎封印的「九儀天尊劍」，身為九黎之民皇族的朧夜因此成為一族的希望，前往他們所知的神劍埋藏地點之一---東嶽泰山。由於身負如此重任，朧夜從小就被長老們教育得冷靜穩重，具有獨當一面的智慧與法力，但她仍有著這個年紀少女所有的好奇與情懷。

瞿牧之

男，二十二歲，落第文士出身鄭州的年輕文士。母親一心希望他能考上科舉當官，但卻在他赴考前夕染病去世，他前往太原赴考又告失敗，失落之餘自暴自棄，一個人成天在酒館裡喝酒。直到遇見朧夜，驚為天人，自此就像個黏皮糖般緊跟在後，直到看到朧夜受傷，才硬是以要保護朧夜為理由加入隊伍。對於朧夜是百分百的死心塌地，甚至不顧自己性命的迴護她，因此也博得朧夜的感激之情。

金庸群俠傳ONLINE葵花寶典

- 研究製造所：中華網龍
- 販賣流通所：智冠科技
- 遊戲類型：線上角色扮演
- 科技需求：P-166 MMX、32MB RAM



預定推出日

已推出



在金庸的小說裡，每一種武學似乎都是確有其事，讓人不假思索、每一式武功的出處，金庸總是讓它存在得理所當然，何種人物就該配上能稱其名的武學，也因此「武如其人」幾乎可說是金庸小說裡，武學的最佳註解。既然身在金庸武俠的世界，「自創武功」的存在就該是玩家所能經歷的！因此當「葵花寶典」推出「自創武功」時，玩家將會發現，「金庸群俠傳online」的好戲才正準備上演喔！

自創武功？本來就該如此！

也許玩家會認為，要創造一門武學並不是件簡單的事，然而也或許該是如此，想那曠世武學《太極拳》，是出自一代武學宗師張三丰之手；無招勝有招的《獨孤九劍》，亦是劍魔獨孤求敗嘔心瀝血之作，要想修為達到爾等這般境界，文才武韜必定要有過人之處，而這在遊戲中不也是如此？玩家必須在遊戲中有著一定的基礎、武學的修養與傲人的武藝，方能朝「自創武功」邁進。不過玩家也不用太過擔心，遊戲所設定的條件並不會嚴苛到一定要合乎武學宗師的境地，只要"基本武／內功"、名聲、江湖歷練和悟性"等達到要求，玩家就能擁有一套前無古人的曠世絕學了喔！



▲在【武學】裡，可以找到【自創武功】的新功能指令



自創武功條件

要求項目	自創第一套武功的標準	自創第二套武功的標準	自創第三套武功的標準
實戰經驗	500萬	1000萬	2000萬
基本武功	60級	80級	100級
基本內功	60級	80級	100級
搭配特功	60級	60級	60級
名聲	2000	5000	10000
江湖歷練	2000	5000	10000
悟性	45	50	55
學習點數	65200	65200	65200

如何創造全新武學？



▲玩家可以選擇《一般武學》和《合體技武學》

當決定創造全新的武功時（精、氣、神、內力必須是全滿狀態），玩家得先挑戰自我，才能顯示出超越自我的決心與成就，此時遊戲會進入戰鬥畫面，而對手就是和玩家有相同實力的分身。一旦挑戰成功，玩家就能進行自創武功的流程了！

一開始，遊戲會先要求玩家選擇《一般武學》或是《合體技武學》，這兩者的差異，在於《一般武學》只需單人就能創造；而《合體技武學》則需要兩人才行。



▲分身的能力和武功都和玩家的人物一樣

然而一旦創造成功，《合體技武學》並不侷限一定要和另一位擁有相同招式的玩家才能施展，玩家單獨一人時也可以使用，只是兩人使用時威力會強大許多。爾後玩家就能依自己的喜好，選擇所創的武功是屬於何種類型（劍、刀、棍、掌、鞭和槍，然而等級必須要達到60，才會出現在選單中），並且選擇所要參考的武功（玩家本身所學得的武功，等級也必須達到60才行），然後就能打上新創武功的名稱了（玩家命名不得與現有NPC所傳授的武功名稱相同，例如各門各派武學、江湖武學名稱等）。

倘若玩家是創造【合體技武學】，則在玩家打敗自己的分身後，會出現【邀請合體技對象】，此時玩家要選擇一起創造招式的同伴，一旦被邀請的玩家確認後，就會進入挑戰自我的戰鬥，而邀請的玩家則進入觀戰模式。被邀請人在設定的過程中無法參與製作（除了可以選擇【自創參考武功】與觀看【光影重播】）；同時日後若有修改光影，也只有邀請人可以修改，被邀請人是沒有權利的。



▲合體技的介面。不過只有邀請人才能打上武功名稱


▲自己跟自己戰鬥，這種感覺是不是很新鮮？

不同光影任君挑選



目前遊戲一共有多達80種不同的光影供玩家選擇，日後還會隨著資料片的更新，加入更多華麗眩目的光影！在設定上，玩家可以從中挑選出4種光影，順序從左至右變化，如果想要看光影呈現出來的效果是否合乎要求，也可以點選【光影試播】，覺得不滿意再做修正。另外，在音效上，目前也提供高達120首供玩家挑選（日後也會加入其它不同的曲調），聲光效果的組合肯定會讓玩家感到滿意！俟全部完成之後，按下確認的介面，這時才會損耗所需的學點與精、神、內力等；同時在跑馬燈訊息欄和系統訊息，都會出現創造新武功的訊息字幕。



▲選擇何種類型的武功

武功愈精進　光影愈繽紛！

玩家目前最多只能創造3套；而且新創的武功，將包含在玩家所能習得的16套武學裡--也就是玩家不論創造多少武功，最多還是只有16套武學，並不會額外增加。因此倘若玩家學滿了16套武功，又想自創新的招式時，就得先刪除已學得的武功。

玩家創好自己的武功後，日後行走江湖，要是覺得自己想出來的獨門武功的光影不夠看，還是可以再做修改的，尤其隨著武功的等級愈高，光影的選擇就愈多！不過玩家的精、氣、神和內力必須屬於全滿狀態，學習點數也要有10000點以上；待修改完後，會耗盡全部的精、神、內力和10000點的學習點數；而合體技的話，就只有邀請人可以修改光影。



▲目前有80種光影能讓玩家挑選


▲在光影試播中可以看出連續光影是否合乎玩家的想法

自修升級模式

自創的武功其升級方式會有兩種，除了一般以戰鬥增加熟練度之外，在自修上還會分成兩個階段來計算，其分界點即是以參考的武功等級來分野。舉例來說，倘若玩家用120級的《獨孤九劍》為參考武功，創造出60級的《全新獨孤九劍》。這時第一個時期就是60～120，玩家在這段時期的自修，會有優惠的熟練度，就如同向師父學習武功時的熟練度一樣。而120級後，就屬於第二時期，熟練度的增加就回復一般的自修情況了。


▲自創武功完成後，可以【在武功燈籠】裡看到招式名稱



▲修改光影，只有原創者才有資格



三國演義Online三英戰呂布

- 研究製造所：中華網龍
- 販賣流通所：中華網龍
- 遊戲類型：線上角色扮演
- 科技需求：P-166 MMX、64MB RAM、連線裝置



預定推出日

已推出

這次的「三國演義Online三英戰呂布」資料片裡面，除了上次沙雷納跟大家說過的國戰系統之外，玩家們辛辛苦苦養的馬兒，在新資料片中也會威風凜凜地出現喔！這次我會告訴大家，馬兒的功能有什麼跟以前不一樣的地方，有很多喔，接下來就讓我們一同來看看馬兒的秘密吧！



色彩新設定 騎乘更拉風

「三國演義Online－三英戰呂布」中座騎系統的基本設定將不同於以往，首先就是不再以職業限定馬匹種類毛色，而是不分種類任君挑選，不論你喜歡精壯的黑色、狂野的棕色、熱情的紅色，還是高貴的白色等等，只要中意就能帶走！一位玩家最多能擁有五匹馬，讓您天天換新馬，拉風闖三國！而為了展現各種職業的不同風格，則採用了各職業專用馬鞍的設定，搭配上更為便利，將讓每個職業的特色一表無遺！



六大職業角色均可任意選擇不同馬匹顏色，自由度更高。

在最新的設定中，共有黑、白、紅、棕、灰、黃等六色可供玩家選擇，提供玩家們最大的自由度，能夠搭配玩家當時所穿的服裝、使用的馬鞍等不同元件，充分打造出屬於個人的馬上新天地！



巾幗不讓鬚眉，巫女騎上黑馬更加英氣勃發

馬戰新開放 戰鬥更多元

實際上，「三國演義Online－三英戰呂布」的新座騎系統之所以受到眾人期待，不只是馬匹牽在路上帥氣拉風、騎在路上迅雷如風，更重要的是馬兒終於能夠充分發揮座騎的最大功能，也就是馬上戰鬥！想當年關雲長過五關斬六將、趙子龍長板坡單騎救主，若無馬匹衝鋒陷陣、所向披靡，其中勝敗尚屬難料呢！

三國演義Online原本的座騎功能中，祇開放了騎乘的功能而已，而且城池之內無法騎馬，一定要到了城外大地圖的區域之中才能跨上馬鞍，徐徐而行。雖然騎馬的速度比步行快上許多，但是遇到城外NPC時，我們還是得下馬、把馬栓好、才能開始打怪。這種設定在玩家之間也起了極大的爭議，三國演義Online這次就從善如流，正式讓玩家們展現出馬上戰鬥的英姿，配合各種職業不同的特色馬鞍，再使用馬上戰鬥武器，玩家打怪更輕鬆，動作更華麗！

此外，馬戰與國戰之間有何微妙的關聯？玩家們能在國戰系統模式之中騎乘馬匹指揮若定嗎？有馬匹之有無對於所帶騎兵的上限量有無影響？這些種種，當參加過真實的國戰之後，一切自然真相大白！





玩家間的PK大戰也能透過馬上戰鬥，展現出不凡的魄力！



馬上戰鬥新功能的華麗場面！

座騎新武器　對決更威猛

除了一般打怪獲得的的武器之外，為了搭配馬戰，「三國演義Online－三英戰呂布」更推出了馬上戰鬥專屬的武器，馬戰專用武器搭配玩家騎乘之座騎，將展現出前所未有的強大威力！取得方式部分，目前已知第一把馬上專用武器，將可透過武器店的買賣取得，更高等級的武器則必須由玩家打怪得來喔！玩家們終於可以像關老爺威風凜凜，手持一柄青龍偃月刀，跨下一匹赤兔馬，或是常山趙子龍、燕人張翼德威猛異常、過關斬將的神勇姿態了！



馬戰專用武器將使玩家獲得更多戰鬥樂趣！



座騎新武器亦同於普通武器的取得方式，但威力可是不可小覷喔！



牧馬新功能　樂趣多更多

除了馬上戰鬥等華麗效果之外，「三國演義Online－三英戰呂布」的座騎系統也新增了放牧功能。

＊線上遊戲時有更新，詳細功能請以實際遊戲內容為主。

一　操作方法



取得

玩家透過買賣取得「馴馬專用哨」。



馴馬專用哨能夠透過放牧，增加馬兒的優秀值，進而分配給各項參數）

放牧



玩家即可透過「馴馬專用哨」的使用對在身邊的座騎執行放牧的動作，若玩家的座騎符合條件（指的是一切參數皆在正常狀態），座騎將會離開玩家的遊戲畫面（朝遊戲畫面跑出）；

馬兒吃草去了，希望他回來時，能有所成長喔！

召回

當玩家再次使用「馴馬專用哨」時，即可將馬匹緊急召回，放牧時間每次約一個時辰（若離線馬匹則會在上線時直接出現），放牧回來後則依據馬匹所觸發的狀況增加疲勞度或影響其他參數的變化。

二　數值變化

世事難料　自求多福

每次玩家的座騎離開玩家的身邊，放牧出去時，不一定會安全的回來，有時若是碰到一些無法抗拒因素，座騎若是不夠強壯，很有可能會發生意外而受傷回來喔！

座騎成長　不假他人

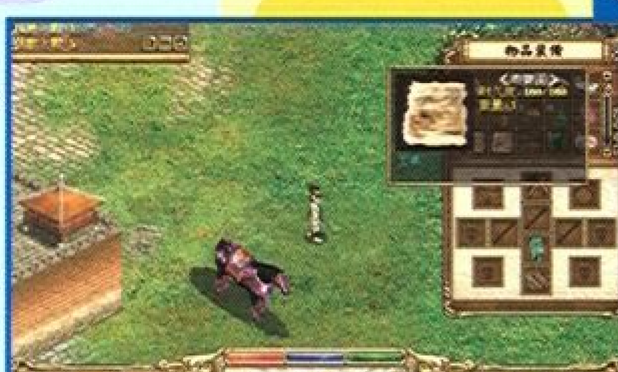
當座騎放牧出去後，在外歷練的過程當中，可能會有一些意外的成長，若是座騎因為累積成長而增加優秀值，還可以將此作為分配提升座騎屬性的依據！



優秀值增加了，可以分配點數了！

意外驚喜　玩家樂透

有時候座騎放牧會有一些意外的驚喜，你可愛的馬匹，可能會不小心就勾了什麼東西回來，有可能是威力強大的神兵利器，也有可能是傳說中的藏寶圖喔，玩家們一同來期待吧！



傳說中的藏寶圖現身了，你的馬兒功不可沒喔！

世紀爭霸：征服的藝術

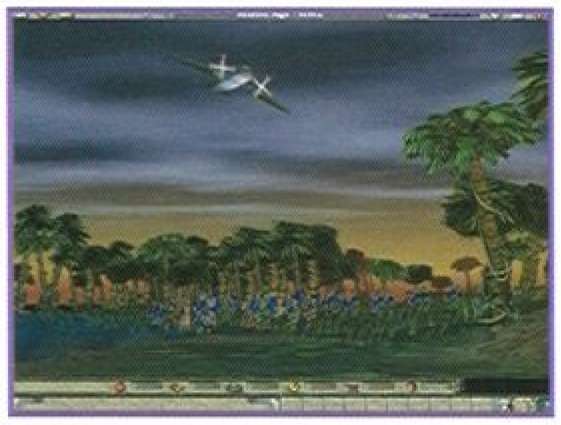


- 研究製造所：SIERRA
- 販賣流通所：松崗
- 遊戲類型：即時戰略
- 科技需求：P-233、64MB RAM

預定推出日
2002年
10月

《世紀爭霸》成功的於去年將眾多的歷史戰役透過電腦螢幕重現於玩家的面前，同時更帶領玩家進入虛幻的未來世界戰爭，替即時策略遊戲奠定了全新的典範。在如史詩般、長達14個時期的戰爭史演進過程中，玩家可以統率近百種的部隊，更是《世紀爭霸》的傲人特色。





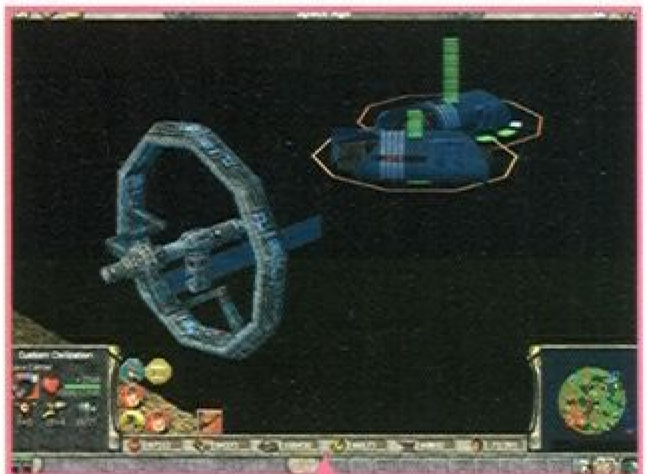




為了殖民者的利益，火星上正展開著一場未來科技的血腥戰爭。

去年，Stainless Steel Studio奠定了這套堪稱2001年即時策略遊戲經典之作的基礎，並受到廣大玩家的歡迎；今年，在《星際艦隊II》開發群Mad Doc Software的巧妙創意下，將於近期推出全新的資料片《世紀爭霸：征服的藝術》，並替《世紀爭霸》的玩家們在遊戲中添加更全新的特色：更多有趣的部隊、嶄新的時期，以及全新的三大戰役和有特色的文明設定，企圖帶領玩家重返數百年以來，歷史上發生的慘烈戰役－羅馬帝國與高盧蠻族之戰，以及第二次世界大戰的軸心國與同盟國之戰。

應玩家要求－三大全新戰役因此誕生



新加入的各式太空建築物與船艦。

如果您沒有玩過《世紀爭霸》，您或許不知道這套遊戲能夠讓您透過採集資源，從史前時代開始發展您的文明、研發科技、擊敗敵人，乃至於一路進化至21世紀之後。雖然遊戲設計者給予玩家如此寬廣的發展空間，但就如他們所預測的，許多玩家較偏好在同個時代中完成遊戲，並且使用那些同時期的武器和科技，尤其是在多人連線遊戲中，「中古時代」、「原子時代」以及「奈米時代」是最受到歡迎的。



看哪！羅馬軍團整裝待發！

基於這個原因，Mad Doc Software徵求玩家們的意見，想知道他們最希望在資料片中看到什麼樣的新設定。獲得的答案如下：第二次世界大戰的環太平洋戰役、羅馬帝國的興起，以及科技更為先進的最終時代－太空時代。應「觀眾」要求，這些設定便成為了資料片中三個新戰役遊戲的主軸，每個戰役內各包含了六個任務；也就是說《征服的藝術》總共將帶來18個全新的任務。有鑑於《世紀爭霸》單一難度的設定讓許多玩家覺得任務過於困難而出現卡關的情形，《征服的藝術》特別加入了難度設定的功能，玩家現在可以自由調整各任務的難度（分為簡單、中等、困難）。以下就讓筆者簡單的介紹一下這三個新戰役的背景和設定。



羅馬時代的軍旗手，不但能夠激勵士氣，更是勇猛直前的矛兵。



當然，在二戰場景中，坦克部隊是少不了的。

羅馬戰役

在這個戰役中，提供了玩家獨特的挑戰。玩家將從凱撒發跡之前開始遊戲，直到他開始威脅共和的穩定。玩家必須在接連爆發的內戰中奮戰，試圖維持和平的局勢。除了內戰之外，玩家還得應付外來的敵人。



羅馬時代的血腥戰爭，將在您的電腦螢幕上重現。

玩家在這個戰役中控制的英雄單位，以及特殊的參議員部隊，可以徵召您的工人和村民。每個被徵召的工人都可以成為短標槍兵。此外，在這個戰役中也有裝備著可進行遠程攻擊的短矛以及能夠進行肉搏戰的刀劍羅馬軍團兵。曾經在電影「神鬼戰士」片頭出現的投石車，則提供了對付步兵的防禦力量：您的「領導者」則能夠提升整個軍隊的士氣。



新增的羅馬戰役，場景將席捲整個歐洲。

太平洋戰役

「羅馬戰役」著重於資源的收集以及基礎建設，而「太平洋戰役」則較為偏重於戰術部分。在這個戰役中，玩家將花費較多的時間與他們的敵人纏鬥，而不需要過份擔心經濟問題(畢竟，這是全美國動員的二次世界大戰，所有的經濟資源都已投入戰爭當中)。當然，玩家還是會有機會建造一些建築物，不過在大部分的戰鬥中，玩家將率領有限的部隊作戰，並且接受預先設定好的援軍的支援。



在這個戰役中，也出現了一些新的部隊。「SAS突擊隊員」有水陸兩棲的能力：他們基本上是精銳的步兵，但卻擁有能夠摧毀敵方建築物的特殊能力(有點類似「終極動員令」中的特戰隊員)。部隊和載具都裝備了擁有致命反步兵攻擊能力的火焰槍。一種特殊的無線電兵能夠呼叫傘兵支援：被呼叫前來的每架C47傘兵運輸機皆能夠在戰場上投下8名傘兵。



除此之外，英雄和世界奇觀也會出現在此戰役中。在其中一個任務中，大和號將會出現，那是您的無畏俯衝轟炸機的最佳攻擊目標。在戰役接近尾聲時，您將會有機會建造硫磺島奇觀。重現在硫磺島的蘇羅巴其山上升起旗幟的景象，可以提升您的軍隊士氣，並且讓您贏得戰役。

亞洲人戰役

最後，同時也是壓軸的「亞洲人戰役」，將於太空中展開。這可以說是《征服的藝術》的重頭戲：畢竟，它的背景是發生在玩家們所期待的全新第15時代－「太空時代」：23至24世紀(西元2200年)。

簡單說明一下「亞洲人戰役」的故事背景。21世紀後半葉，世界發生了重大改變。中國擴張了它的霸權力量，到2067年它已經掌握了南亞與東亞許多前蘇聯小國的控制權。一個新的國家，亞洲共和聯邦（United Federation of Asian Republics），簡稱UFAR，已然成形。



新增的第十五時期，不久的未來，中國人將成就一番偉大的霸業！

很快地，急速擴張的人口壓力開始讓新國家感到艱辛，UFAR尋求其他可援助其人民的方法。地球的人口爆炸，而其不斷減少的資源從來就無法滿足UFAR持續的成長。UFAR開始將眼光投向太空。生活在外太空的夢想很快就實現了。科學上的進展讓火星上貧瘠的土地能孕育水果，於是這顆赤紅星球變成了地球的穀倉。在火星上殖民似乎是解決UFAR問題的最佳方案，但是事情很少沒有代價的。管理兩個星球之間的事情，並不是輕鬆的任務。最後，亞洲人為了利益發生衝突。各派系開始在地球、火星，以及太空間，利用遊戲中的高科技發生激戰。

這個戰役和《世紀爭霸》原始遊戲展現了截然不同風貌。「太空時代」的地圖實際上是由許多散佈於宇宙中星球(陸地）所組成，而只有特定種類的部隊能夠在宇宙中穿梭。然而，其中有些任務會發生在火星上。如同您所預期的，遊戲中的一些基本機制會為了反應新的環境而有所變動。舉例來說，「村民」現在成了「機械村民」，機械工人和普通村民的功能完全相同。玩家將可以建造高科技的機器人農場生產食物，同時也能夠建造太空時代奇觀，諸如可增加部隊士氣的巨大軌道太空站等。

太空時代科技發展圖

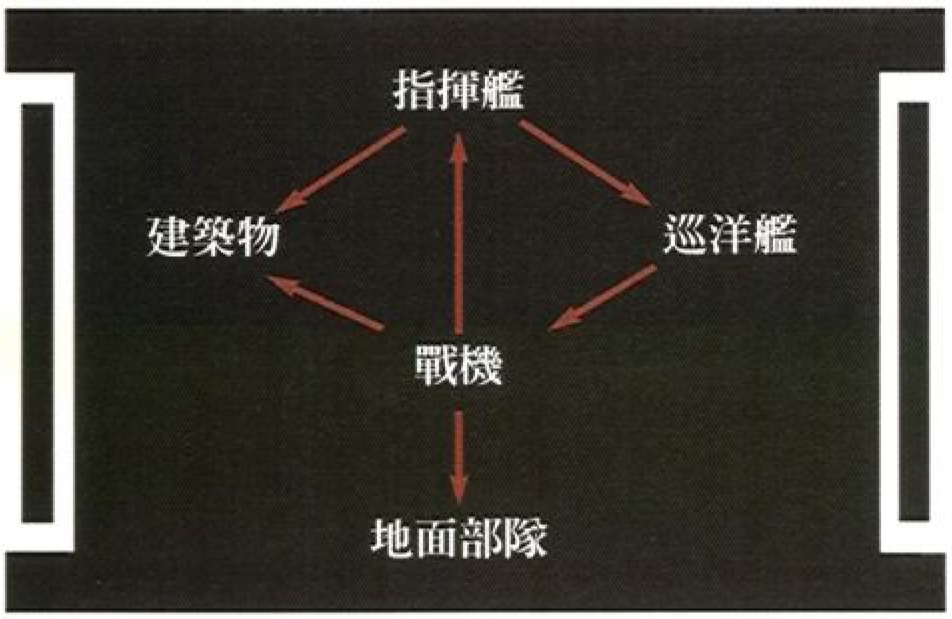
西元2200年 太空



*可以在數位時代研發
**可以在銅器時代研發

部隊生剋關係圖

太空時代



新增單位分析圖

部隊

部隊名稱	時代	部隊種類	武器	花費	攻擊值*	生命值*	特殊
杜胡關（Hu Kwan Do）	XV	TC		鐵、食物			勇士－強而有力的戰士；提升部隊士氣
杜漢孫（Khan Sun Do）	XV	TC		黃金、食物			策略家－恢復部隊生命；大喝
間諜衛星（Spy Satellite）	XIII	TC		鐵礦、黃金			在太空中移動
太空時代衛隊（Watchman）	XV	I		鐵礦、食物			
反飛彈砲臺（Anti-Missile Battery）	XIII-	D	F/B	鐵礦、黃金			能有效對付原子彈
太空母艦（Space Carrier）	XV	SP		鐵礦、黃金			可以發射戰機
太空戰機（Space Fighter）	XV	SP	太空、F/B	鐵礦、黃金			對付戰艦的利器
太空指揮艦（Space Capital Ship）	XV	SP	太空	鐵礦、黃金			能有效對付巡洋艦、運輸艦及母艦
太空巡洋艦（Space Corvette）	XV	SP	太空	鐵礦、黃金			對付戰機的利器
太空運輸船（Space Transport）	XV	SP		鐵礦、黃金			
房屋－太空（House - Space）	XV	TC		木材			
柵欄（Palisades）	III-	D		木材			
祭司之塔（Priest Tower）	III-	D		木材			巴比倫的能力
市場（Market）	X-	CS		木材、石材			美國的能力
SAS突擊隊員（SAS Commando）	XI-	CS		鐵礦、黃金			英國的能力
超時空忍者（Cyber Ninja）	XV	CS		鐵礦、黃金、食物			日本的能力
傘兵飛機（Paratrooper Plane）	XI-	CS		鐵礦、黃金、食物			義大利的能力
行星戰機（Planetary Fighter）	XV	A	太空、F/B	鐵礦、黃金			

*關於生命值和攻擊值請參考Readme檔。

代號說明：TC=城鎮中心；I=步兵；A=飛機；SP=太空；CS=文明特殊能力；D=防禦；F/B=戰鬥機/轟炸機

建築物

	建築物名稱	時代	花費	特殊
防禦	太空砲塔（Space Turret）	XV	鐵礦、黃金	建造在陸地與太空的邊境間
防禦	太空牆（Space Wall）	XV	石材	
防禦	太空塔（Space Tower）	XV	石材	
太空	傳送機（Teleporter）	XV	木材、黃金	立刻傳送一群部隊
太空	太空站（Space Dock）	XV	木材	建造太空船艦

	世界奇觀名稱	能力名稱	效果
世界奇觀	軌道太空站（Orbital Space Station）	激勵（Inspiration）	提升所有太空部隊的士氣

天災

天災名稱	能力	效果
隕石爆（Meteor Storm）	75%	破壞太空船

文明特殊能力

文明	時代	能力名稱	作用
古希臘（Ancient Greece）	III-VI	火焰箭（Flaming Arrow）	弓兵可發射火焰箭
巴比倫（Babylon）	全部	祭司之塔（Priest Tower）	轉換範圍內的敵方部隊
亞述帝國（Assyrian Empire）	全部	奴役（Slavery）	每殺死幾名敵方村民，我方母城鎮可免費獲得村民
拜占庭羅馬（Byzantine Rome）	全部	保險（Insurance）	當部隊死亡時，會歸還一些資源
迦太基（Carthage）	全部	尋路（Pathfinding）	部隊能在懸崖上移動及穿過樹叢
以色列王國（Kingdom of Israel）	全部	間諜（Emissaries）	所有祭司隱身
奧地利（Austria）	VIII-XV	適應（Adaptation）	可以偷取其他文明的科技進展
英格蘭（England）	全部	探索（Exploration）	城鎮中心/首都的視野範圍擴大
法蘭克（Franks）	IV-VI	十字軍（Crusaders）	騎士和劍兵被訓練得能夠轉化部隊
義大利王國（Kingdom of Italy）	全部	冶金術（Metallurgy）	能以黃金或鐵礦給付部隊
奧圖曼帝國（Ottoman Empire）	全部	擴張主義（Expansionism）	村民能夠立刻建造城鎮中心
西班牙（Spain）	VI-IX	征服者（Conquistadors）	騎兵部隊擁有較遠的視線
法國（France）	全部	偽裝（Camouflage）	在一段時間後，靜止不動的部隊會隱身
德國（Germany）	IX-XII	國防軍（Bundeswehr）	村民立刻轉變成軍事部隊
英國（Great British）	XI-XV	SAS突擊隊（SAS Commando）	能夠穿越水域並且設置炸藥
義大利（Italy）	全部	傘兵（Paratroopers）	從飛機上跳下的步兵部隊
蘇俄（Russia）	全部	先進開礦技術（Advanced Mining）	能有更多的村民開採石材、黃金與鐵礦
美國（United States）	X-XV	市場（Market）	允許資源間進行交易
中國（China）	全部	即時生產（Just In Time Manufacturing）	在額外的花費下，部隊能夠立刻建造完成
新蘇聯（Novaya Russia）	XIII-XV	飛彈基地（Missile Base）	製造核子飛彈
叛軍（Rebel Force）	XIII-XV	隱形（Cloaking）	城鎮的部分能夠隱形
韓國（Korea）	全部	狂熱（Fanaticism）	軍營產生的部隊和村民能夠變成狂熱者
日本（Japan）	XV	超空間忍者（Cyber Ninja）	能使建築物停擺的隱形部隊

新增加的遊戲特色

文明特殊能力



似乎，無論科技多麼進步，人類終究難逃核武浩劫。

《征服的藝術》也替多人連線遊戲部分新增許多特色，除了針對第15時期所做的增加以外，也包括了在各時期登場的各文明新能力、新部隊等。以其他時期以文明能力來說，令筆者印象深刻的是初次登場的「火焰箭」。這個能力為古希臘所擁有，作用時代為第三至第六時代，讓弓兵可以發射火焰鍵，攻擊建築物時能夠造成更大的傷害，甚至可以讓火苗擴散至周遭的建築物上。其他還有形同固定不動的祭司—巴比倫的「祭司之塔」，能夠治療您的部隊並轉化敵方的部隊：中國的「即時生產」讓您的文明能夠以三倍的造價立刻完成部隊生產。



超空間忍者是高科技下的產物，能夠癱瘓敵人的建築物。

這套資料片在原有的文明上又額外增加了兩個新文明：日本和韓國，使得多人連線遊戲變得更加有趣，而且玩家的文明選擇更多。

邁入太空領域的第15時代

「亞洲人戰役」是以「太空時代」為主軸，導入了許多的新太空船部隊，包括太空巡洋艦、太空指揮艦，以及可以讓您載運步兵至敵方領地的太空運輸船。為了讓這些部隊的威力取得平衡，這些大型船艦大部分只能在宇宙間穿梭，而無法穿越星球（陸地）。然而，許多重要的建築物只能建造在您的殖民地邊緣，所以您可以看到太空船在黑暗的空間中發生激戰，或是轟炸對手的領地。

此外，太空戰機能夠同時穿過宇宙空間以及飛越陸地，使它們成為非常有用的全方位戰機，可以作為攻擊與防禦的基礎武力。太空指揮艦上更裝備有稱為「波動砲」的毀滅性武器。除了船艦以外，還有一種特殊的太空裝置可以協助玩家進行太空防禦，諸如太空砲塔、太空牆、太空塔等。

透過陸地上的建築，玩家可以建造新的「超空間忍者」，這是一種能夠潛入敵方基地、安裝邏輯炸彈，並使建築物癱瘓的敏捷步兵。

英雄人物上場



在您的協助下，凱撒順利的成為了羅馬著名的三人執政之一。

所謂亂世必有英雄，第15時期出現了杜胡關（戰術）、杜漢孫（戰略）這兩位英雄人物：杜胡關透過所成立的杜關電子及其通訊關係企業而致富且擁有無上的權力。沒有多久便取得了中國的控制權，最後建立了亞洲共和聯邦，而杜漢孫則是他的孫子。

新增多人連線單位

多人連線遊戲中也增加了18種新單位，所以玩家們可能需要據此發展出一些新的策略。舉例來說，法蘭克的「十字軍」可以將其他的部隊轉化為己方陣營：另外還包括一些曾出現在新戰役中的部隊，諸如英國的「SAS突擊隊」則能夠輕鬆的摧毀敵方的建築物、義大利的「傘兵飛機」能夠空投8名傘兵。



全新的Internet多人連線介面，更漂亮且更容易使用。

更棒的是，《征服的藝術》採用了Sierra的全新配對服務，這可以說是這套資料片最重要的修正。現在，配對大廳讓您可以根據一些平常的條件排序遊戲-玩家數、Ping值等等。您也可以經由起使年代過濾遊戲。方便的線上說明連結，以及社群連結讓玩家能夠隨時獲得關於《世紀爭霸》系列的最新資訊。



星際殖民戰爭，有點類似人們為了爭奪漂浮於宇宙中的孤島而戰！



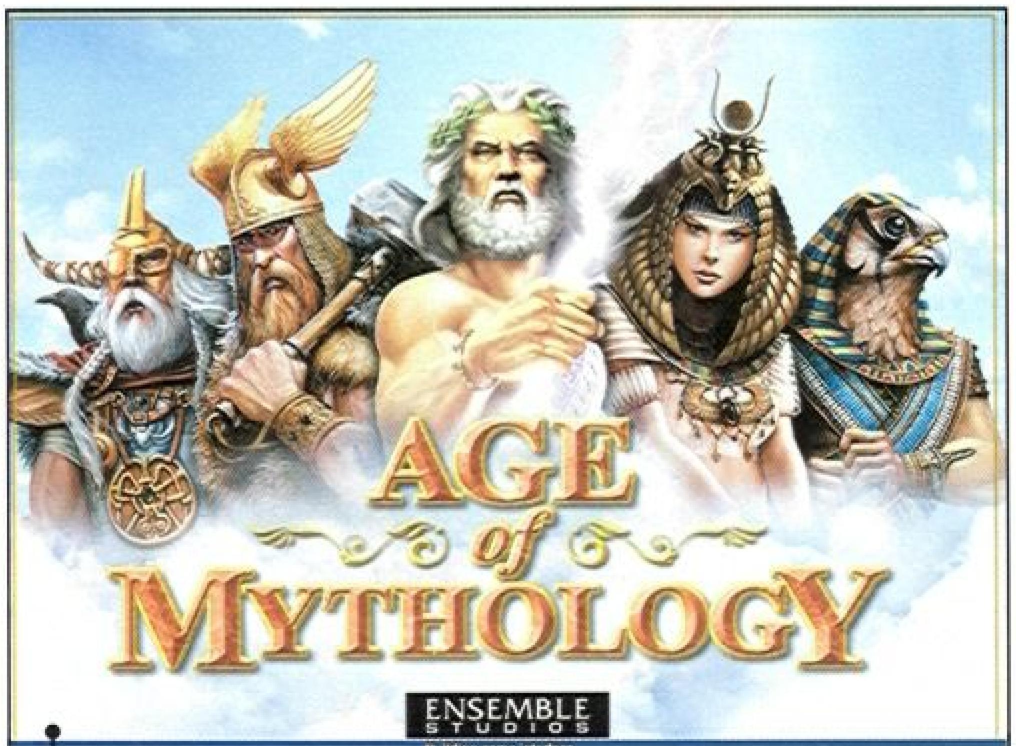
神話世紀 Age of Mythology

- 研究製造所：Ensemble Studios
- 販賣流通所：台灣微軟
- 遊戲類型：即時戰略
- 科技需求：未定



預定推出日
2002年12月

由 Ensemble Studios 所設計的《世紀帝國》系列遊戲自從推出以來一直深受玩家們的好評。從世紀帝國一代到二代，為之著迷的玩家真可說是遍佈全球。在眾世紀迷的期待之下，微軟終於要推出一款同樣是由 Ensemble Studios 所設計的即時戰略遊戲《神話世紀》了，包括小尼在內的玩家都真是雀躍不已啊！當小尼第一次玩到《神話世紀》時，雖然乍看之下，《神話世紀》無論在畫面的風格上以及遊戲進行的方式都和《世紀帝國二：帝王世紀》十分相似，但由於小尼從 E3 展示的版本一直玩到現在手上的 Beta 版，在仔細的觀察下就發覺《神話世紀》與世紀系列的不同以及更為突出之處。以下就為各位國民詳細介紹一下囉！



▲光是看開頭就令人感到不一樣的氣勢。



▲可以360度旋轉的遊戲畫面，小地圖也跟著旋轉呢！



▶這就是《神話世紀》的主選單

完全精緻360度3D旋轉

《神話世紀》跟之前的《世紀帝國》在遊戲畫面的表現上，有著很大的差異，遊戲的圖形引擎從原本的 2D 顯示改成了 3D 介面。由於設計小組採用了 3D 引擎，所以在遊戲當中的物件看起來都更加的有真實感，而且在遊戲的特效上可以說是魄力十足。此外，值得令人讚賞的是《神話世紀》的遊戲畫面可以 360 度旋轉，而操作的方式只需要利用「滑鼠滾輪」就可以輕鬆完成旋轉畫面的指令。

一般只注意遊戲畫面的人可能會認為：「這不是一款平面作戰為主的即時戰略遊戲嗎？讓人能夠 360 度的自由改變角度，應該沒有任何的意義，搞不好還會讓人搞不清楚方向呢！」要是你真的這樣想的話，那可就大錯特錯了，因為小尼一開始也是抱著相同的觀念，但在體驗過遊戲之後，就大大的改觀了，原因是畫面在 360 度旋轉的同時，遊戲操作介面下方的小地圖也會同時跟著旋轉，而且遊戲的畫面也會有適當的調整，並會適時地朝不同的方向移動，而不會像市面上一般可以 360 度旋轉的遊戲一樣產生畫面卡死的感覺，所以說如果真的會搞不清楚方向的話，那可就真的有點給他太誇張了；這個功能真的是十分好用，也因為有這個功能，所以在戰鬥中將不會有任何的死角產生。

當然如果玩家不想要這個可以「旋轉畫面」的功能，玩家也可以進入遊戲的「設定選單」中把這個功能取消掉，如此遊戲畫面就會一直保持原始的視點，而不必擔心畫面會胡亂地旋轉，這算是蠻貼心的設計；不過話說如此，放棄這麼好的功能不用，還真的有點給他可惜。除此之外，畫面還可以有放大及縮小的功能，這一項效果對於一般的操作方面也相當有幫助，而且玩家們還可以透過這個功能看出遊戲畫面的精緻程度。

精彩逼真的劇情動畫

我想《神話世紀》在單人遊戲模式跟前面的系列作品大同小異，小尼覺得很值得一提的是遊戲當中的故事情節，玩家除了能夠好好的享受遊戲的樂趣，還可以對歷史有所瞭解，只不過這次玩的都是「神話故事」。遊戲裡面的過場情節不再是使用預先繪製的電影，而是直接使用遊戲本身的 3D 引擎所立刻繪製出來的。而且小尼發現在《神話世紀》當中無論是背景、建築、人物或是任何的物件，都是由高解析度的 3D 模型所組成的，因此在遊戲當中直接使用遊戲引擎來繪製過場動畫，在品質上面比起之前的作品也是有過之而無不及的，因為這樣更可以讓玩家有一種無間斷的感覺。


▲這就是令人感到驚訝的過場動畫。

小尼在玩《神話世紀》當中感到最感動的就是它的過場情節了！因為《神話世紀》的過場情節與遊戲本身銜接得相當好，在遊戲開始的過場動畫結束的同時，遊戲的視角也會直接向後拉至普通的角度，然後遊戲就這麼開始了，一開始也讓小尼讚嘆不已，甚至還有點被嚇到呢！但也正是因為這個強大的功能，因此能夠讓人覺得動畫跟遊戲是如此緊緊地銜接在一起，而玩家們就彷彿置身於遊戲當中，我想這也要歸功於遊戲本身高水準的 3D 繪圖引擎。


▲這些動畫都是即時3D運算的。


◀ 利用遊戲當中的英雄來作戰。


▲看我的英雄大展身手。

獨特的「信仰」資源

當然在《神話世紀》的遊戲當中我想不用我多說，當然是一個以「神話時代」作為遊戲背景的遊戲，目前共有三個陣營，分別是希臘人（Greeks）、埃及人（Egyptians）以及北歐人（Norse）。當然，每一方的陣營都各自擁有其所隸屬的神明、英雄以及特別的神力。玩過世紀系列的玩家對於本遊戲基本的玩法應該不會陌生。在資源的採集上，《神話世紀》與其他遊戲十分類似：採集食物、礦物等等都是遊戲最基本的條件。不過這次在遊戲當中，設計小組加入了一個全新的資源稱之為「信仰(Favor)」。當玩家對於所屬的神明祈禱後，「信仰」的資源就會增加，運用「信仰」的點數玩家們可以製造具有魔力的生物，或是用來對普通單位進行升級。這一些運用「信仰」點數所製造出來的神話作戰單位，可是《神話世紀》最與衆不同的地方呢！


▲《神話世紀》當中，當然也有詳細的科技樹狀圖



▲利用神話的單位來進行作戰。

三大陣營特色先行曝光

這邊要特別介紹一下，在《神話世紀》中這三個不同的陣營可說有著相當程度上的差異，因為在《征服者入侵》當中不同種族的特性差異已經可以很明顯的表現出來，不過在基本的操作系統上還是大同小異，建築物的功能也大多差不多，了不起只是多了或少了什麼。不過在《神話世紀》遊戲當中就可完全不一樣了，在此我們就來看看這三大陣營的不同特色吧！

神話的故鄉──希臘

首先，我們來看希臘這個陣營：在遊戲的一開始玩家們會擁有三個村民和一個斥候兵，這跟之前世紀系列的遊戲蠻相似的，不過當玩家們開始玩馬上就會發現有不一樣的地方。原來的採礦場和伐木場合併成為一個「倉庫」了，而之前所提到全新的資源「信仰 (Favor)」，則是要用村民去神殿的地方進行膜拜才能產生，所以玩家們在玩得時候一定要小心的控制村民的人數，否則就不能有廣大的作戰部隊。但是還是要有村民去祈禱，因為有了「信仰」的點數，才能去製造以一敵十的神話作戰單位；話雖如此，人口還是有上限的，而且隨著不同的時代演進，會有不同的人口上限，還有就是在《神話世紀》中要蓋村鎮中心一定要在指定的地點，所以一定要趕快佔領有空的市集地，因為只要蓋了村鎮中心，人口的上限就又可以提升囉！



◆希臘神話的演進。

古文明的發源地──埃及

皆下來我們來看看埃及有什麼不一樣吧！在遊戲的一開始玩家們會擁有兩個勞工，這是埃及的基本單位，負責資源採集和建築房舍，還有一個祭司，一開始祭司的功用是可以建築一種方尖塔 (Obelisk)，此種尖塔的功用是可以增加玩家的視野，這是由於埃及人是沒有馬的，所以不可能有斥候兵來偵察地形，更不會有《征服者入侵》的鷹勇士來助陣，因此要利用這種方尖塔；還有最後一個就是法老王，法老王可以對建築物進行祈禱，加快單位生產的速度和其能力。我們都知道在埃及有很多很多的神像，因此埃及人不需要拜神，取而代之的是只需要花上部分資源來建築神像，就可以產生「信仰」的點數了。不過埃及人在採集黃金和木材是分開的，所以要蓋伐木場和採礦場，這應該是比較麻煩的吧。



◆嗯嗯嗯，埃及的傳統建築物。

剽悍的掠食者──北歐

最後我們來看看北歐人，這是小尼覺得差異性最大的種族，甚至研究了好久才知道要如何運用。一進入遊戲當中，就發現基本的村民有四種，首先會看到一台牛車，嗯～那是用來幹嘛的呢？其實這相當有意思，他可是用來取代採礦場、伐木場和穀倉單位的，而且還可以跟著採集者一同移動呢！那其他三個基本村民是什麼呢？有「採集者」、「侏儒」和「北歐步兵」，這三者之間有著十分巧妙的關係，「採集者」和「侏儒」都可以採集食物、木材和黃金；雖然採集者在採集「木材」和「食物」的方面比侏儒快得多，但是侏儒對於「黃金」的採集可說是專家中的專家喔！至於北歐步兵就是他們的建築工了，因為所有的建築單位都可以由他們一手包辦，而且他們對於騎兵有相當好的抵抗力，所以在北歐文化中，「採集者」和「侏儒」也都可以轉變為「北歐步兵」，這點倒是蠻有趣的。至於「信仰」的產生方式呢，玩家們可以在神殿當中生產一個名為「赫瑟戰士」的英雄單位，很厲害的是他跟「北歐步兵」一樣具有建築的能力，並且他還可以產生「信仰」的點數。我想北歐是與其他文化差異最大的種族了。



◆這不是我最喜愛的北海小英雄。

「神祉膜拜」創造多樣變化

其實有玩過《世紀帝國》的玩家們一定都會發現，玩遊戲的過程往往玩到最後，就是在比看誰的操作速度快，而且如果選用相同的種族，玩到最後的差異性也都是大同小異，不過《神話世紀》在當中可就大大的不一樣了。首先，我們要先選擇所要發展的遊戲文化，每個文化都有三個不同的主神，希臘的有「天帝宙斯」、「海王波塞頓」、「冥神黑帝斯」：埃及的有「太陽神拉」、「大地之母愛塞絲」、「混亂之神塞特」：北歐的則有「衆神之父奧丁」、「雷神索爾」、「邪惡之神洛奇」。在剛剛前面的介紹當中，有提到所謂的神蹟（神的力量），而遊戲的一開始選擇不同的神，玩家的起跑點就會不一樣，因為不同的神在一開始就會有不同的神蹟賜給我們的玩家，這可是要好好利用的，千萬別一開始就輸在起跑點上。





◆認得右邊的那個神是誰嗎？那就是大名鼎鼎的阿奴比司歐。
◆隨時代的演進，膜拜的神祉也有所不同。

隨時代演進善加運用神力

當然《神話世紀》當中也有時代的演進，有「遠古時代」、「古典時代」、「英雄時代」和「神話時代」。隨著不同時代的演進，玩家們在玩得時候每升級一次，就要選擇不同的神來膜拜，選擇不同的神會有不同的神蹟、不同的神話作戰單位以及一些神所賜予不同的特殊能力。所以在每一次時代演進的同時都是一個重大的關鍵。玩家們在玩遊戲的時候會有更大的差異度，遊戲的玩法也會因此而增加許多變化：另外在玩的時候還要十分小心，因為在遊戲當中神的力量是很強大的：牠可以把一整個軍隊都變成小豬、可以進行大規模破壞的龍捲風，甚至還可以使用更具有殺傷力的隕石雨。當然除了使用具有強大破壞力的神力之外，遊戲當中也有其他種類的神力，例如：玩家可以使用祈雨的神力，讓我方的農田生產加速，或是直接產生一條可以通往任何地方的次元通道。



◆哇勒～都被打到飛起來了！





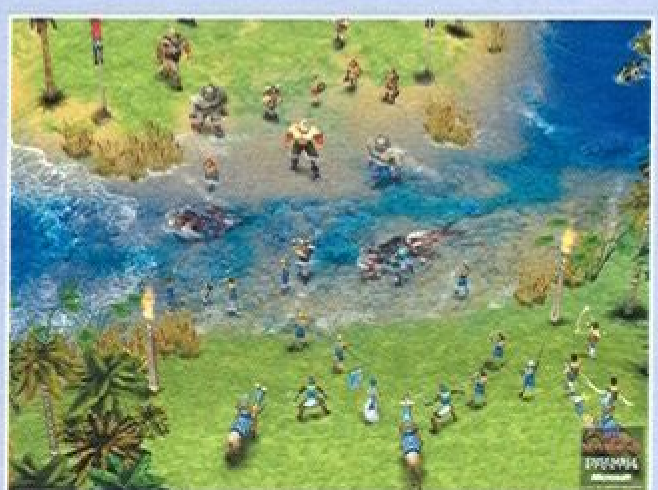
◆施展神的力量，將白天轉換成黑夜，並展開偷襲。
◆真可怕還是躲遠點好。

唯有「神」能創造的力量

不管玩家們使用的是哪一種神力，遊戲的畫面可都真的不是蓋的：龍捲風掃過的地方，建築物會變成碎片四處紛飛、人員和動物也都會被捲至空中：隕石雨打到的地面會產生一個大凹洞，而被打的人員和動物也都會被彈到半空中，畫面十分壯觀：當然最後也提醒你，在玩《神話世紀》的過程中，也要好好的善用神的力量喔，原因無他，因為《神話世紀》當中的「神」才真正是遊戲當中所有事物的主宰者喔！



恐怖的隕石術。



看誰先渡河就是最後的贏家。



這樣子可怕的威力只有神才辦的到。

戰鬥模擬飛行3 歐洲戰役

- 研究製造所：Microsoft
- 販賣流通所：台灣微軟
- 遊戲類型：模擬空戰
- 科技需求：未定



預定推出日 2002年12月

想必國民們都還記得去年台灣微軟推出的Combat Flight Simulator 2《戰鬥模擬飛行 2》吧，那帶你重回第二次世界大戰的歷史，讓你置身於近乎真實的飛機、駕駛座艙以及戰鬥場景之中的遊戲內容真是令人難忘啊！現在戰鬥模擬飛行系列的第三代終於又要推出了！這次遊戲中將戰場移至第二次世界大戰的歐陸戰場，更精彩的畫面、更真實模擬，將讓你再一次的體會空戰的刺激與樂趣。



更多樣化的任務模式



地圖中透露許多任務資訊。


順利摧毀目標完成任務。

與前款不同的是玩家這次不但可以選擇扮演美國空軍、英國皇家空軍或是德國的納粹空軍以投入戰鬥，另外你的任務可能是支援前線、爭奪歐洲的制空權、亦或是投彈摧毀敵軍目標等。玩家在任務中所做的決定將會影響整個遊戲的方向，也就是說任務不再是按照遊戲劇本一成不變的發展，而是與過去的任務及目前的局勢息息相關的，不論任務的成功或失敗仍然可以移動前線，進而影響擁有裝備的品質，整個戰役的命運操控在玩家自己的手中。

兩種遊戲模式任君選擇


飛往敵陣中進行偵察。


與敵機在空中發生纏鬥。

玩家在進入遊戲後，可以立刻選擇「快速戰役模式(Quick Combat)」，裡面有共有「纏鬥」、「攔截」、「偵察」和「攻擊地面部隊」等多種任務能夠馬上讓玩家打個過癮，因為這個模式可以選擇各型式的飛機，連飛行員的能力值都比較強，甚至對手的等級也可以由玩家自行設定，無論是初學者或是高手級都有戰場可供發揮。此外，當你通過目標及任務地區時，戰爭便會一觸即發，敵軍的飛機及高射砲將會開始反擊，因此不要以為你在偵察就沒事囉。接著玩家也可以選擇「任務模式 (Missions)」，雖然不能任意選擇各式各樣的戰機和飛行員，但是卻可以讓你直接進入喜歡的任務，例如：「投彈」、「運輸」、「偵察」等任務。這其中也包含了「訓練任務」，能讓初學者熟悉整個操作環境。

更為真實的駕駛座艙

戰鬥模擬飛行系列中，最令人津津樂道的就是其擬真度，當然在三代中更是有過之而無不及。其中 3D 駕駛座艙細節真是令人驚訝，不但每一台飛機有其特有的駕駛座及視野，而且還可以在你駕駛的戰機內做不同的視野切換，讓你如同置身於真的駕駛艙內，視野可左可右、可上可下，完全不再侷限於前方45度的視野，並盡情享受翱翔天空的樂趣。

另外，當你厭倦了飛行員的角色，你還可以選擇當轟炸機的駕駛員、機槍手或者是投彈手。如果你跟朋友想要一起完成任務的話，還可以分配彼此的角色，各司其職、各負專責。



完全擬真的飛機駕駛艙。

各種機型全嘗試

在《戰鬥模擬飛行 3 - 歐洲戰役》中，玩家總共可以駕駛 18 台最先進的二次大戰飛機（另包含 16 種類型）來為美國空軍、英國皇家空軍或德國空軍飛行，甚至包含二次大戰所使用世界第一架的噴射戰鬥機「Edgy」。以下表就將遊戲中所有玩家可選擇的機型一併列出。

	英國皇家空軍		德國空軍		美國空軍
1	B-25C 多用途中型轟炸機	1	Bf 109G-10 單作戰鬥轟炸機	1	B-26C 多用途中型轟炸機
2	B-25H 多用途中型轟炸機	2	Bf 109G-6 單座戰鬥轟炸機	2	B-26F 多用途中型轟炸機
3	B-25J 多用途中型轟炸機	3	Do 335A-1 單座戰鬥轟炸機	3	P-38J 單座戰鬥轟炸機
4	Mosquito B. IV 雙座輕型轟炸機	4	Do 335B-2 單座戰鬥轟炸機	4	P-38L 單座戰鬥轟炸機
5	Mosquito F.B. VI 雙座輕型轟炸機	5	Fw 190A-5 單座戰鬥轟炸機	5	P-47D 單座戰鬥轟炸機
6	Mosquito F.B. XVIII 雙座輕型轟炸機	6	Fw 190A-8 單座戰鬥轟炸機	6	P-47D-25 單座戰鬥轟炸機
7	Spitfire IXc 單座戰鬥轟炸機	7	Gotha Go-229-0 單座噴射戰鬥轟炸機	7	P-51B 單座戰鬥轟炸機
8	Spitfire IXe 單座戰鬥轟炸機	8	Ju 88A-4 多用途中型轟炸機	8	P-51D 單座戰鬥轟炸機
9	Tempest MkV 單座戰鬥轟炸機	9	Ju 88C-6多用途中型轟炸機	9	P-55A 單座戰鬥轟炸機
10	Typhoon MkIB 單座戰鬥轟炸機	10	Ju 88P-4 多用途中型轟炸機	10	P-80A 單座噴射戰鬥轟炸機
11	Vampire F MkI 單座噴射戰鬥機	11	Me 262A-1a 單座噴射戰鬥機		
		12	Me 262A-1a/U4 單座噴射戰鬥機		
		13	Me 262-2a 單座噴射戰鬥機		



P-38 Lightning雙渦輪引擎展現迅速的機動力。



P47 Thunderbolt是一架迅速、堅固，以及擁有傑出翻轉率的戰機。

打造獨一無二戰機的機首彩繪

在《戰鬥模擬飛行3 - 歐洲戰役》中也可套用代號，並在自己的飛機上做細部塗裝。你甚至可以從機鼻藝術庫裡選擇，如此你的飛機將會是獨一無二的，也很容易地從友軍及敵人中分辨出來。自從飛機首次加入第一次世界大戰的空戰時，機首彩繪發揮了美化飛機的功用。但是到了第二次世界大戰，機首彩繪才是真正的達到巔峰。機首彩繪約是在二次世界大戰出現的，目的是娛樂並激發飛行同僚、同時也有嚇阻敵人的意味。在機首上面美女、妻子以及女朋友的圖案可以用來提昇士氣；另外一系列像是鯊魚或是惡魔的創意彩繪，目的是要向敵人表達恐嚇意味的。不管新奇、好玩、或是遠超過品味的界限，機首彩繪已經把戰機個人化，並提昇飛行員及地面組員的自豪感和擁有感。



在遊戲中玩家可選擇的機首彩繪。



多人網路連線 64人大作戰

好玩的遊戲當然一定要能和好朋友一起完成任務才有樂趣對吧！《戰鬥模擬飛行3 - 歐洲戰役》讓你能夠透過網際網路和區域網路（LAN）來進行多人連線，互相合作以完成任務；更可以自由地進行團體混戰。遊戲最多可容納 64 人同時進行遊戲，想必你一定會對「64 人」這個數量產生懷疑吧？這樣不是會很混亂而且畫面會被拖慢嗎？別忘了，一台轟炸機裡也是有很多角色的喔，例如：駕駛員、機槍手、投彈手等角色。另外還可自己建立您想要的戰役、任務及自己的戰役伺服器與朋友或是中隊隊友對戰，以豐富遊戲的刺激度，無限延伸遊戲所帶給你的樂趣。



與隊友合作戰鬥，發揮無限戰力。



在轟炸機上可扮演投彈手的角色。


製作發行
昱泉國際
4個人不只可以打屁・還能一起玩遊戲!!
天劍記
.Net
四人"一掛"練遊戲・4P連線RPG
連線組合・越練感情會越好
昱泉國際最要Q的新型態作品

4種屬性角色隨你自由培養・目標組成最強戰鬥團隊



【墨者】
墨家是戰國時期重要學派之一，創始人為墨翟。其創建的墨家學派，既是學術團體，也是政治組織。其成員稱為墨者，除精於守禦之術，同時也擅長各種科學與玄學的研究，也因此創出具各式效果的異象，稱之為玄術。此類角色多為使棍，但也能使刀劍等兵器，但因體力稍弱，所以若是將兵器與玄術搭配使用，更能凸顯攻守一體的特性。



【劍俠】
主要武器為雙手劍、單手劍等，可使用遊戲中大部份的劍類武器與甲類防具。體力與力量均優於常人，通常為隊伍中的主要戰力。



【術士】
因醉心於術法的研究，因此體力與耐力較弱，無法穿戴防具與拿取重型的武器。但極擅長於符咒、咒術等，一旦發起威來，戰力相信也不會遜於劍俠。其中所有術法的施展都得依靠媒介，因此事前需要準備各式法器與許多的符咒。



【刺客】
刺客可說是行走於陰影之下的人。擁有冷靜的頭腦，一舉一動都經過慎密的思考與計算，擅使弓箭及暗器等安靜的武器，以及危急時所使用的短劍等近身兵刃，敏捷極高，因此平常只穿戴輕便的衣甲。

●網上自由組合・老手新手一起組隊



●超越單機版10倍的連線玩法





●玩家自由交談・交換寶物・交換情報



●練功打怪・搜齊各式獨特道具武器



12月
一堆小團體
即將連線開打

詳情不忘上 歡迎光臨 昱泉遊戲網 http://www.isgame.com.tw 給他用力打探


熱線遊戲網
PK Game
遊戲內附送
EZ Peer888
小時試用時數
無聊嗎？
來一盤試試手氣吧！
週週都有大獎等著你哦！！
PK Game
最輕鬆、好康最多的遊戲—「熱線遊戲網」上市囉！
一款結合數十種棋類和牌類的益智遊戲大碟熱線遊戲網
操作簡單，好玩有趣
還可透過麥克風（遊戲附送）與朋友直接聊天對談
無論天涯海角的朋友，都不必再付電話費
累積紅利還可以上網競標大獎
週週都有最新的手機、數位像機、PDA和機車
想一邊玩遊戲一邊拿大獎嗎？趕快加入吧！
11月4日全省歡樂上市！
(所有獎品以實際商品為準)
企劃／製作
avector
總代理
昱泉國際股份有限公司
ezpeer
www.ezPeer.com



養怪獸
開農場
放肆新玩法
拉風到不行
怪獸農場
製作發行
昱泉國際股份有限公司
台北市信義路四段296號15樓
TEL(02)2705-3777 FAX(02)2705-0222
歡迎光臨昱泉遊戲網 http://www.isgame.com.tw



昱泉國際
© 2002 昱泉國際 / 平 凡
百萬鏢銀爭奪賽
片頭曲【一陣風】阿翔主唱
片頭曲【誰的眼淚】傅天穎主唱
音樂提供高動力唱片
Meteor, Butterfly and a blade
流星蝴蝶劍.net
首部武俠網路連線對戰遊戲
MOTOROLA
PROLINK
泛亞電信
TransAsia Telecommunications

昱泉盃百萬鏢銀爭奪賽戰帖

一. 挑戰賽:

時間/地點:
11/30 北區:Conner館前店
12/07 中區:德安百貨-武裝聯盟
12/14 南區:港都網坎城店

* 報名方式:持報名表，前往網咖報名.
* 比賽辦法:採4人團體賽，與昱泉種子隊進行對抗，獲勝者取得進入決賽資格，北中南三區各選出10隊。
* 獎金:現金4000元，參賽隊伍及該受理報名之網咖業者各分別一半獎金.
* 獎品:優勝隊獲得寶聯顯示卡一張及五大道信息純金匕首項鍊一條

比賽場景：炎硫島

二. 台灣區決賽

時間/地點:
12/25 北區:台大體育館(暫訂)

* 參賽資格:挑戰賽優勝之30隊隊伍.
* 比賽辦法:採4對4單淘汰賽，從30隊中選出前三名優勝隊前往上海進入大中區決賽。
* 獎金及獎品:

冠軍:獎金20萬/MOTOROLA T720手機各一支(一人一支)
亞軍:獎金10萬
季軍:獎金 5萬

三. 大中華區總決賽

時間/地點:
1/05 上海

* 參賽資格:台灣區代表3隊、香港區代表1隊、大陸區代表8隊
* 比賽辦法:採4對4積分循環賽，從9隊中選出前三名優勝隊伍。
* 獎金及獎品:

冠軍:獎金30萬/價值15萬台幣太極劍一把
亞軍:獎金20萬
季軍:獎金 10萬

四. 五度五關擂台賽

比賽時間:
固定於每週六(日)下午2點舉行
比賽地點:
巡迴至北中南各網咖分店舉行比賽
比賽獎金:
25場全勝者獎金25萬

註:冠軍隊成為『五度五關擂臺賽』之首位擂台主
有義務成為『流星蝴蝶劍』之產品代言人，協助產品推廣活動的進行

凡所得之獎金或獎品市價超過新台幣13,333元（含）時，得獎者需自行負擔15%所得稅。


萬人線上遊戲
深遂幻想
Depth Fantasia
黄昏の王国
© HEADLOCK Inc. / CommunityEngine Inc. / ENIX 2001 © ENIX / SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC. 2002
打破線上遊戲的界限，
重組您的DNA！！
眾所矚目的遊戲焦點『黃昏的王國』，
深邃幻想11月份將掀起線上風暴
ENIX CORPORATION
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
© HEADLOCK Inc. / CommunityEngine Inc. / ENIX 2001 © ENIX / SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC. 2002
ALL BRAND NAMES AND PICTURES ARE REGISTERED TRADEMARKS OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.
以上所引用之商標、圖片及產品名稱,皆分別屬於各註冊公司所有



JoyCard
一卡通四方 歡樂在大宇
最有人情味的中國網路遊戲
軒轅劍
online
網路版
至聖軒師
十大名師你來當~免費點數讓你玩
為了協助新玩家更容易進入軒網的世界，大宇決定以軒網獨特的『人際鏈』設計，在各伺服器徵選出十大名師，只要你具有熱心、耐心，願意協助新手，讓新手可以順利抵達十級的關卡，就有資格參予我們的十大名師活動。
號外！號外！號外！
軒轅劍網路版要徵選十大名師囉！
我們將在各伺服器定期選出10大名師，成為名師的你，
將可以免費玩軒網1個月，如果名聲持續保持，還可以連選連任哦！
詳情請看軒網官方網站: http://www.swdonline.com.tw
全省便利商店、3C賣場、金石堂、何嘉仁書店均售
(C)2002 SWD-ONLINE-CHAIN OF LIFE SOFTSTAR DOMO
(C)2002 SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC. (C)2002 WEBSTAR INC.
ALL BRAND NAMES AND PICTURES ARE REGISTERED TRADEMARKS OF THEIR RESPECTIVE OWNERS
以上所引用之商標、圖片及產品名稱，皆分別屬於各註冊公司所有
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
DOMO

釋放你的魔力　創造你的遊戲

魔力寶貝

魔力星球HIGH翻天、全民一起搶百萬

朋友們玩了這麼久的魔力寶貝，是否苦無機會大顯身手呢？只要你曾經玩過魔力、會玩魔力，不管你是嫩ㄎㄚ還是老手，趕緊號召樓上樓下的魔力同好一起報名參加比賽。**總價值高達百萬的獎金**，只要你花少少60點點數報名就有機會把高額獎金報回家喔～

參加辦法

參加資格：屬意魔力星球的各式人種～

報名日期：11/18(一)～12/12(四)下午6點整

比賽期間：12/13(五)凌晨0點～1/18(六)晚上12點

獲獎名單公布：92/1/21(二)

頒獎典禮：92/1/23(四)

備　　註：

◎詳細活動內容及其他比賽細節請參閱魔力官方網站：http://cg.joypark.com.tw/

◎活動細節若有變更請依主辦單位公布為主。

◎依法中獎人所得金額超過2,000元者，須扣繳所得金額15%稅款。



ENIX CORPORATION　大宇資訊股份有限公司 SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.

線上遊戲


大富翁6 PLUS
RICH MAN
大家來搶錢
資料片
新人物 新造型 加倍可愛!!!
■本軟體需配合《大富翁六》執行
SOFTSTAR
(C) 2002 SOFTSTAR ENTERTAIMENT INC


正宗
台灣十六張麻將
3
即將
發
行！
最原汁原味的麻將遊戲！
帶您重回四0年代的台灣，一探牌桌下的神秘真相！
博來坊
(C) 2002 SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.


仙劍奇俠傳二
等待.....只為了一次更淒美的感動！
2002年深冬12月，將與您再續前緣
(C)2002 SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC. 大宇資訊股份有限公司


超越遊戲的界限・享受無限連段的打鬥快感！
輪迴
UNKNOWN
Journey of Reincarnation
ELECTRONIC ARTS DISTRIBUTION
美商藝電



HEY YOU! 該冒險一下了吧！
GRANDIA II
冒險奇譚II
▲移植自DC的RPG名作
▲豐富而深入的遊戲劇情
▲獨特的半即時戰鬥系統
▲超炫麗日式風格魔法動畫
▲支援搖桿的簡易操作模式
GAME ARTS
STM
PROMAX-n
eSofnet
eSOFNET CO.,LTD.
UNALIS 松崗
www.unalis.com.tw
Original game ©2000 Game Arts Co., Ltd. Korean Translation ©2000 PROMAX-n Co., Ltd. Grandia is a trademark of Game Arts Co., Ltd. Character designs by Youshi Kanoe. World designs by Katsumi Aizaki, Kenji Mizuno and Masashi Hazama.



遊戲工坊

精采遊戲狀況完全報導





冰風之谷 Ice wind Dale II

預定推出日2002 10月

＊研究製造所：Interplay　＊販賣流通所：英特衛　＊遊戲類型：角色扮演　＊科技需求：PII-350、64MB



由純種的『龍與地下城』規則發展出來的《冰風之谷》系列，一直都受到RPG迷們的喜愛，新的故事、冒險，又將撼動玩家的心。



抵擋哥布林大軍的來襲

由英雄、戰爭、史詩所產下的異種混血兒，我們視為羅曼史；由悲劇、恐懼、憎恨所誕生的異種混血兒，我們卻視為怪物。一切故事的開端，都要從「冰風之谷」的時代開始說起。那時，一支被大雪困在庫達哈小徑(Kuldahar Pass)的冒險隊伍在命運的牽扯下，遇上了藏身在世界之脊的龐大邪惡勢力。這些冒險者從十鎮中的一個小漁村 -- 東流亡地(Easthaven)出發，到達了庫達哈(Kuldahar)。庫達哈是建築在一棵數百呎高的巨大橡樹腳下，大樹不僅保護城鎮的安全，也提供了溫暖的生命來源。在那兒，為了阻止大樹和整個城鎮受到山脈中邪惡勢力的侵擾，英勇的冒險者踏上了征途，他們追尋著邪惡魔頭的蹤跡，一路經過陰影山谷(Vale of Shadows)中無數陰森的廢墟、殘破的精靈堡壘 -- 斷手塔(Severed Hand)及熔岩滿佈的龍之眼洞窟(Dragon's Eye)。最後終於擊敗魔王，終結了他想要以魔法和武力征服冰風谷的野心。

在「冰風之谷」的故事已經成為上個世代的傳奇之後，一隊落魄潦倒的冒險者來到了路斯坎(Luskan)。很快地，他們就聽說了港都塔爾歌斯鎮正在號召勇士，幫忙擊退北方如潮水般湧來的哥布林大軍。這支軍隊已經攻陷了布理門鎮，殺得全城雞犬不留，而下個目標就是塔爾歌斯鎮。為了抵禦外侮，塔爾歌斯鎮城主 -- 鄔布力克・丁斯模(Ulbrec Dinnsmore)向路斯坎和絕冬城(Neverwinter)求援，號召所有軍人和傭兵來協防。一方面為了賺點錢，另一方面更為了滿腔愛冒險的熱血，冒險隊伍跳上了往塔爾歌斯鎮的最後一班船 -- 淘氣丫頭號(Wicked Wench)。





更加強化的遊戲引擎

看完以上介紹，大家心裡都該有個底，是的，柏德之門系列作品又來了！延續受玩家好評的《冰風之谷》系列，這次出二代了，不但繼承了《柏德之門》系列的優良傳統，更是這套引擎上第一套使用『龍與地下城』三版規則的遊戲，而製作小組也沒有忘卻這個遊戲名稱所代表的意義：殺殺殺殺殺～



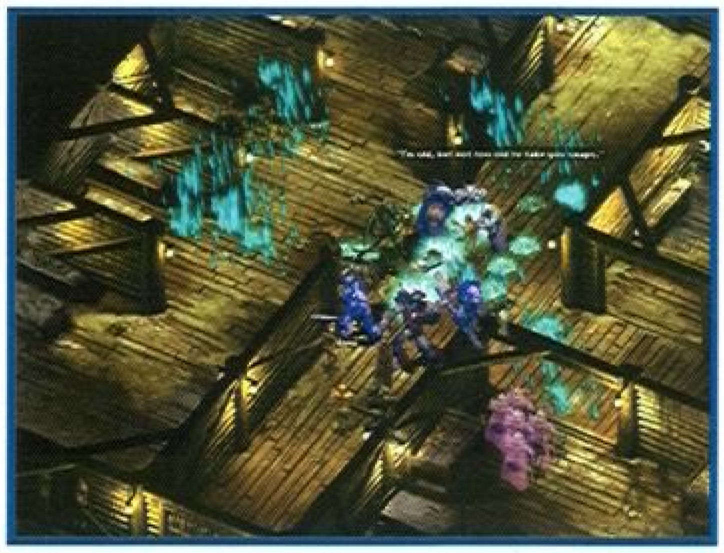
《冰風之谷2》的遊戲核心乃是使用修改過的Bioware's Infinity Engine，也就是BioWare公司為《柏德之門》和《柏德之門2》所撰寫的遊戲引擎。在《冰風之谷2》新增的功能中，你可以選擇新的種族，如：半獸人(Half-Orc)和金矮人(Gold Dwarves)，甚至可以扮演黑暗精靈(Drow))和灰矮人(Duergar)這種住在幽暗地域(Underdark)的種族。對於想要揮動著兩把彎刀，為敵人獻上死亡之舞的玩家來說，雙武器攻擊(Two Weapon Fighting)絕對不會讓你失望。



加倍聰明的人工智慧

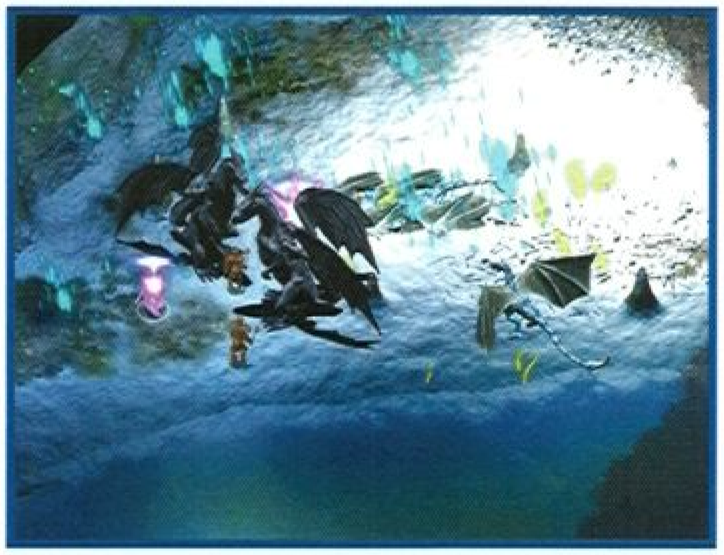


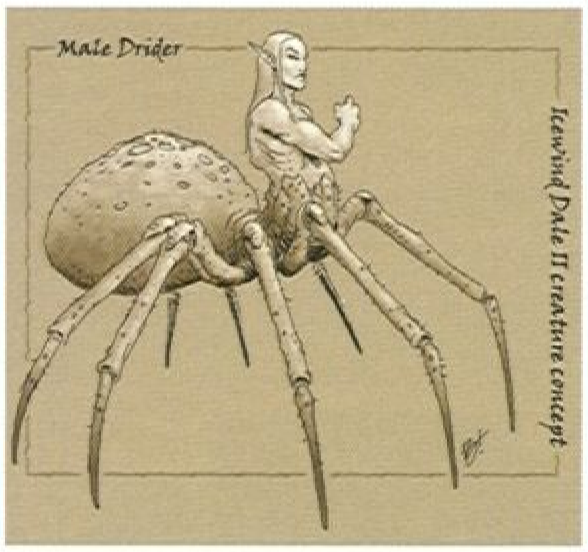
這一次的《冰風之谷２》，比上一次還要精彩，不但使用了新的『龍與地下城』三版的規則，使戰鬥更加的複雜，讓龍與地下城三版的小隊戰鬥發揮到極致，小隊戰鬥才是『龍與地下城』規則的核心！延續了這一個標題的主要方向：「砍殺、不停的砍殺、高難度的砍殺、就是砍殺」，在遊戲中不但會遇到很多、更多、非常多的怪物，製作小組更提高了人工智慧的強度，當敵方的法師看到你帶著十字弓到處亂跑時，他可是會主動施展防護箭矢法術的喔！你還記得進階隱形術(Improved Invisibility)的規則嗎？快點去查查吧，遊戲中可是有很多敵人會施展這一個法術呢！



除此之外，這一代更把怪物的特性發揮到了極致，平常一兩刀就倒地的哥布林，在製作小組的安排之下，竟然成為需要時常呼喚羅德大神(Load)的可怕怪物！而在怪物的種類方面也相當的具有變化，在這一代中，玩家會親自面臨幽暗地域(Underdark)的各式怪物，其中更包含了在小說黑暗精靈三部曲中靈吸怪的「中樞之腦」。

製作小組也用心的撰寫了一套相當具有啓發性的故事主題，讓玩家在打殺之餘，更可以有一些思考。在前一代中，玩者阻止了貝海菲特(Belhifet)想利用碎魔晶的野心之後，你真的以為貝海菲特的名字，就會被世人所遺忘嗎？這一代，兩個在亂世之中誕生的異種雙胞胎，掀起了一場革命，一場為混血生物所舉行的革命，這兩個惡魔之子，究竟是怎麼樣的故事，才會推動兩人的理想？又是哪些人物在背後推波助瀾呢？一連串的陰謀不容得你錯過，一連串拍案叫絕的劇情將隨著遊戲的進行一一解開！







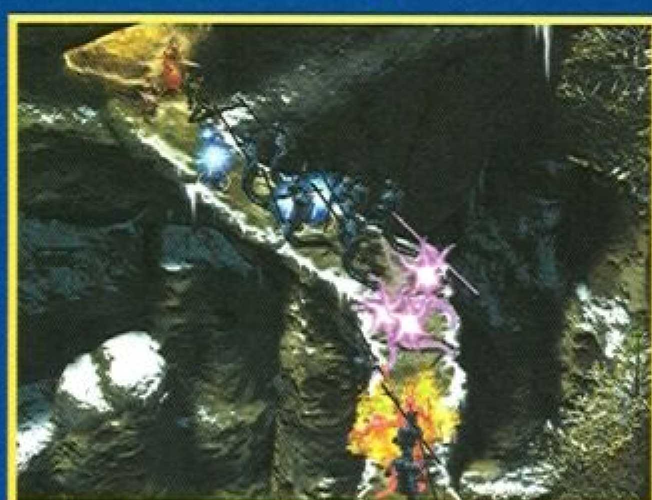
難度更難的狂暴之心模式





二代有一項相當獨特的設計，就是鼓勵玩家多玩好幾次，怎麼看，一般玩家都會想玩個兩次以上啊！遊戲一開始就擁有前代資料片《寒冬之心》的『狂暴之心』模式，製作小組更建議遊戲中的人物十五級以後再開啓此一模式，以免死得太難看。而二代的物品神器，有「一半以上」的神級兵器只能在『狂暴之心』模式之下取得，等級上限也高達三十。

除此之外，遊戲也貼心的為不熟悉龍與地下城規則，或者單純只想砍殺的玩家設計了五個已經創造好的六人小隊，玩家當然也可以建立自己的冒險隊伍。





地城英雄誌

預定推出日2002 11月

＊研究製造所：Arkane Studios ＊販賣流通所：英特衛多媒體 ＊遊戲類型：角色扮演 ＊科技需求：PII-500、64MB



小尼：疑……小藍啊，你為何玩個遊戲還在那邊比手畫腳？？

小藍：我正在玩《地城英雄誌》啊，正在拼命使用手勢施法，不過不知為何一直施展不出來……

小尼：汗……遊戲是要你用滑鼠在螢幕上畫手勢，並不是要你親自在螢幕前畫手勢^^|||

小藍：^^|||



遠勝《地下創世紀》的精彩冒險！

只要是有一定遊戲年齡的RPG玩家，一定記得多年前的《地下創世紀》（Ultima Underworld）這套遊戲。它在當時創先採用以「地城」為主的架構，搭配獨特的第一人稱動作RPG玩法，創造出讓許多玩家永生難忘的的精彩冒險經驗。而今天，由Arkane Studios所研發的《地城英雄誌》，正是一套和《地下創世紀》性質相近，但有著更新、更棒創意的動作RPG！《地城英雄誌》一推出後即獲得無數好評，這也是『英特衛』繼《柏德之門２》、《魔捲晨風》後，要再次強力推薦的RPG鉅作！



全新“地城式”RPG重現玩家眼前

那天之後．．．陽光成了回憶．．．．．．

從太陽突然消失的那一天起，人們原本熟悉的世界就全變了樣，黑暗與酷寒接連來襲，死寂與陰森取代了生機蓬勃的大地。地面上的所有生物，包括人類在內，為了躲避永無止盡的寒冷風暴，只好往地面下遷移，並在不同深度的地底建立起各自的國度。最上層居住的是人類，再往下則是矮人族，較深處則居住著包括地精、食人巨魔、鼠人及蛇人族等；當然，在最深的地底或許還有更恐怖的生物出沒，但從沒有人能證實……。在遊戲故事的開始，玩家你因為誤闖鼠人陷阱而被囚禁於不知名的地牢，即將要成為鼠人的食物；這時能否成功逃出生天，並在危險的地城中殺出一條活命的血路，就要看玩家的身手和頭腦了！





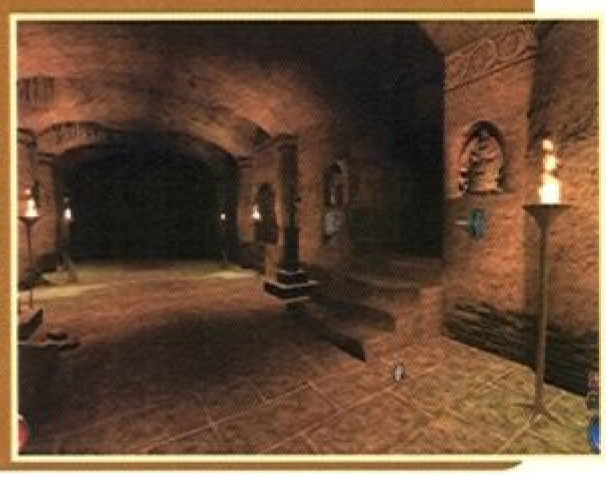
面對龐大的地城，玩家可要小心為上

史上最龐大地城等你闖！

《地城英雄誌》最大的特點之一，就是龐大無比、卻又精細到嚇人的地下城架構！許多人印象中的地下城，是像《柏德之門》中那一層又一層的地底洞穴；但在《地城英雄誌》中的地下城，每一層的縱深都大得嚇人，甚至會有以地下水道為護城河的大型城堡，或地底市街等建築物存在於其中。玩家可以回想一下小說『黑暗精靈』中崔斯特的故鄉，黑暗精靈一族所居住的城市「魔索布萊城」及其週圍環境，就可以對《地城英雄誌》中巨大的地下城架構略知一二。



而更特別的是，遊戲中地城不只巨大，更是層層相通、鉅細靡遺：從最上層的人類國度，一直到深處的食人魔峽谷以及最底部由毀滅之王和其爪牙所統治的地獄之境間，都有錯綜複雜的地底網絡相連，一路上更不乏有許多邪惡生物和致命陷阱，在考驗著玩家的能力和毅力。如果你害怕黑暗，或不敢一個人玩《惡靈古堡》之類的遊戲，那請要注意小心，因為在遊戲龐大地下城裡有著無數的陰暗角落，隱藏著最狡猾飢渴的獵食者，正準備出其不意的偷襲玩家，好好飽餐一頓！



技能導向的自由人物設定

和一般RPG不同的是，《地城英雄誌》採用類似《異塵餘生》(Fallout)的角色養成法，也就是不分職業，而以「技能導向」為主。正因為如此，《地城英雄誌》中的自由度極高，玩家可訓練出最適合自己個性的角色，戰士、盜賊、弓手或法師，不論角色偏向那一種職業，都有獨到的遊戲趣味。但要特別注意的是，由於整個遊戲過程中，玩家都必須獨自作戰，因此角色的平衡性相當重要；你必須要有一定程度的肉搏能力，同時要能無聲潛行、解除陷阱或背刺暗殺等等，才能應付各種狀況。而當然，你的角色更不能不學習這遊戲中最特別、最精彩的：『手勢施法系統』。


各式符文可排列組合後，施展各種不同法術





用滑鼠劃出手勢來施法！

在以往的RPG中，當玩家使用魔法時，往往只是按個熱鍵就解決，然後看著螢幕上的法師自動唸咒並舞動著雙手施法。不過自從《善與惡》(Black & White)開創用滑鼠直接劃出符號來施法的新觀念後，使用魔法這件事就變得有趣許多，而在《地城英雄誌》中，此要素更被大幅強化！遊戲中玩家如果想施法，必須先得到「符石」，不同的符石排列組合後，就會生出新的法術；而每個符石上都有「符號」，施法的方式就是用滑鼠直接劃出這些「符號」。例如，若某個法術的組成是3個看起來分別像是「一」、「C」、「2」符號的符石，玩家首先就必須擁有這些符石，並用滑鼠在螢幕上劃出「一」、「C」、「2」才能施展出法術。《地城英雄誌》中共有20多個符石，在組合後演變出50多種各式法術，加上搭配炫目的滑鼠手勢及法術特效，是遊戲中最精彩、最令人難忘的特點！


看我的手勢施法



精心營造的氣氛、場景、人物

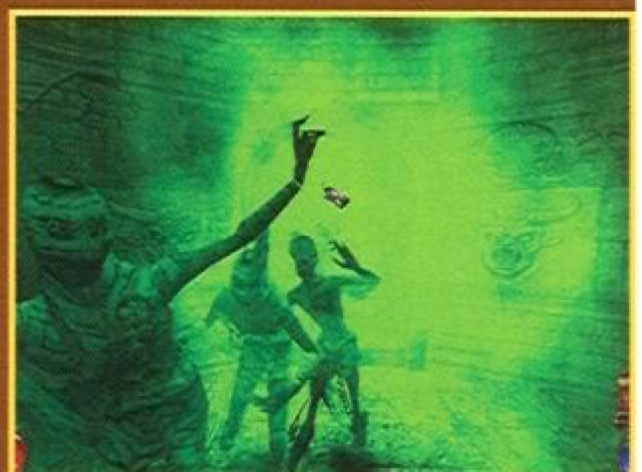
《地城英雄誌》雖然是第一人稱動作RPG，但卻有著媲美FPS遊戲的漂亮畫面，除了前述的龐大地城架構外，遊戲中所有人物和怪物也都採用最精緻的3D圖像構成，而最為國外媒體所稱道的一點則是，遊戲中利用燈光、陰影、蜘蛛絲、土牆、地下水道及機關陷阱等元素，成功營造出地下城的陰森氣氛。而許多地牢、礦坑、碉堡、獸穴的設計更是匠心獨具、巧奪天工；像是矮人廢礦、食人巨魔地洞、鼠人監獄及蛇人神殿等地區，全因設計者獨特的創意構思而別具風味，帶給玩家們不同的奇異體驗！




美艷的半人半蛇女妖

錯過絕對可惜的年度A.RPG鉅作！

《地城英雄誌》日前在歐洲推出，便引起狂熱討論，更獲得玩家們大好評及許多歐洲媒體的獎項，其融合『地城』、『解謎』及『戰鬥』三大特點的遊戲內容，搭配頂級的聲光表現，絕對是今年最棒的RPG遊戲之一！現在《地城英雄誌》將由『英特衛』引進在台發行，喜歡RPG或是想要勇闖地城的玩家們可千萬不能錯過！




窮追不捨的龐然大物

復秦記



預定推出日2002 10月

＊遊戲類型：角色扮演　＊科技需求：PII-266、64MB　＊研究製造所：Object　＊販賣流通所：第三波



小尼：《復秦記》中有一個相當特別的地方，那就是對話選項自由度相當高，你可以直接和NPC對話，也可以選擇先觀察他，再開口說出適當的句子。很多時候，當你多花一個步驟進行觀察之後，可以選擇的對話就會不太一樣，或許麻煩了一點，不過卻可能會有意想不到的收穫。此外，許多任務完成之後，你也可以選擇你是要實際一點直接開口要求報酬，或是當個俠者賺取名聲，兩者之間的取捨，玩家們可以自行斟酌哦^^。

小藍：那有糖果可以選擇嗎？^^

創造屬於自己的命運

《復秦記》是一款以秦朝作為時代背景，結合了真實歷史與虛構情節的角色扮演遊戲，玩家將有機會扮演當年那個含冤而死的秦朝太子扶蘇，而讓你有機會改變扶蘇的命運。而《復秦記》的主線劇情雖然都圍繞在扶蘇努力取回自己一切的故事上面打轉，不過在他復仇的過程中間，製作公司在各個場景中穿插了許多支線任務，例如幫老婆婆找食譜、替獵人拿解藥等等，讓遊戲的耐玩度顯得更加豐富。遊戲中的自動劇情則是以人物與人物對話的方式進行演繹，劇情表現方法一氣呵成。為了增加整體氣氛，遊戲公司還為自動劇情配上語音，讓玩家在觀賞劇情的同時，可以透過語音聲調的幫助，更加融入劇情之中。



▲鬼火爆焰



五行相生相剋的原理

金剋木、木剋土、土剋水、水剋火、火剋金；水生木、木生火、火生土、土生金、金生水。猜測敵人的屬性，並善用武器、飾品相生的關係，是以寡擊眾的不二法門。遊戲中某些裝備含有淺色的隱藏屬性，需要利用五行相生的方法來加以啓動，其相生關係為項鍊相生頭盔；戒指相生武器；腰帶相生盔甲。只要善加利用這樣的組合，對於戰鬥將會有事半功倍的效果。

遊戲中，遊俠和鐵匠可以將採集到的材料，利用二至五種材料的組合，打造成武器、防具和道具；材料依照五行屬性分成五種，分別是獸骨、獸筋、獸皮、礦石和木材。打造出來的武器裝備的物品等級，依照材料的優劣，而有高低之分，其五行屬性則取決於打造該裝備所使用的主材料為何。







戰鬥變得更加有深度相生相剋的原理，讓



此外，五行攻擊也和五種異常狀態相對應，

金系攻擊會造成暈眩；

木系攻擊可以使敵人中毒；

水系攻擊可以冰凍對方；

火系攻擊可以使敵人失明；

土系攻擊則有可能石化敵人。



戰鬥採用即時制

為了讓新手玩家可以更輕鬆的進行遊戲，製作公司貼心的準備了自動暫停的功能，讓你可以在某些時間點，例如發現敵人、或是生命值過低的時候自動暫停遊戲，這對剛進入遊戲，還不熟悉戰鬥方式的玩家是一大福音，你不用擔心敵人會突然出現攻擊你，也可以在危急的時候多出了一些時間來思考自己下一步應該怎麼作；當然這些功能是可以隨時開放關閉的，玩家們可以在上手遊戲之後，將自動暫停的功能關閉，這樣將會使得戰鬥變得更加刺激。

遊戲中還提供了可以綜觀整個場景的俯瞰地圖讓玩家參考，當你因為場景過大，迷失了方向，不知自己身在何處時，只要打開按下地圖按鈕，即會出現等比例縮小的地圖，供你查閱自己的所在位置。而黑霧效果將會讓你清楚的瞭解哪些地區尚未前往，是項非常貼心的設計。再者，你還可以自行在地圖上面標註記號，將一些特殊的地點標示起來，以後當你要回頭前往該地點時，便可以用最快的速度找到。





支援動態和靜態的光影效果

玩家可以針對自己的需求，利用遊戲中的功能選項來加以調整，如果你的電腦配備真的不是太好，甚至可以選擇關閉所有的光影效果，讓你的電腦負擔不至於太大，雖然可能會稍微影響到畫面呈現出來的品質，不過建議玩家，遊戲進行的流暢度才是首要應該選擇的部分。此外，玩家還可以針對一些細部的遊戲環境作設定，例如解析度、螢幕亮度、遊戲速度等等，甚至在遊戲操控的部分，還有血腥開關和自動存檔兩大功能。



血腥開關便是戰鬥時血腥場面是否點到為止



當你穿梭在大地圖之間時，遊戲會替你自動存檔

提供日誌的功能

玩家可以在此查閱你在遊戲中所獲得的訊息，和相關的遊戲提示，對於卡關時的幫助相當大。尤其這個日誌幾乎等同於主角的冒險歷程，是以敘述問答的方式撰寫，因此透過日誌的翻閱，你可以清楚的瞭解扶蘇的內心世界，和他這一路走來的英雄事蹟。當然，從這裡你也可以看到你目前接下的任務，以及完成的程度。



區域連線模式也是遊戲中一個相當大的賣點

一鼠行遍天下

《復秦記》的畫面相當精緻，整款遊戲充滿了濃厚的中國風味，根據古籍考究而做成的場景與建築，顯示出製作公司在這方面的用心與努力。遊戲介面則是參考國外知名遊戲--《柏德之門》加以改良而成，因此在使用上相當便利、容易上手。在操作方面，玩家只需要使用滑鼠，即可全程操控遊戲的各項指令，便利性無庸置疑。

為了讓玩家可以獲得更多的樂趣，《復秦記》除了單機模式之外，區域連線模式也是遊戲中一個相當大的賣點。在區域連線中《復秦記》會採用全新的地圖與任務，也會出現一些單機版沒有的武器道具，相信將會讓玩家體驗到《復秦記》不同於一般單純單機版RPG的風貌。



各個場景中穿插了許多支線任務

寵物王Online



預定推出日2002 10月

＊研究製造所：第三波　＊遊戲類型：線上養成　＊販賣流通所：第三波　＊科技需求：未定



在「寵物王Online」裡，寵物是最重要的靈魂角色。不過，別忘了，「一個成功寵物的背後，都有一位偉大的主人」呢！所以，身為主人的玩家們應該要善盡「偉大」的責任，好好照顧自己的寶貝寵物們喔！



「偉大」的寵物頭頭就是你

在「寵物王Online」中，由於「米索里亞」的世界遭受到諸神的詛咒：「凡是使用魔法或武器攻擊他人的，將要以自己的生命作為代價」，因此導致人們開始大量飼養魔獸和寵物作為保護自己和攻擊敵人的工具。

而社會結構的轉變，人們的工作也由寵物代勞，逐漸演變成五種主流職業，騎士、獵人、牧師、法師、吟遊詩人，而原本用來相互攻擊的武器也搖身一變成了訓練寵物的「指揮棒」。

各職業在不同等級所能得到的職業稱號

階級	騎士	獵人	牧師	法師	吟遊詩人
1	戰士學徒	流浪者	門徒	法師學徒	雜耍藝人
2	見習戰士	遊俠	助理牧師	見習法師	賣藝者
3	戰士	初等獵人	牧師	初級法師	說書人
4	武士	獵人	祭司	中級法師	歌者
5	騎士	高等獵手	大祭司	高級法師	吟遊詩人
6	星騎士	追星者	主教	幻術師	傳奇詩人
7	月騎士	補月者	使徒	魔術師	傳奇大師
8	日騎士	射日者	聖徒	巫師	海之詠者
9	聖騎士	狩獵大師	先知	大法師	地之詠者
10	天位騎士	獵神	神諭者	大召喚師	天之詠者



五大職業特色

啥米攏嘸驚的騎士（KNIGHT）

個性勇往直前、不怕苦、不怕難的騎士，本身擁有強大的近戰攻擊、保護他人、及物理防禦的能力。只要隊伍中有這號強力夥伴存在，在戰鬥中不僅可提昇己方寵物的攻擊、防禦能力，更可降低敵方寵物的攻擊和防禦能力。喜歡肉博快感的玩家可考慮選擇騎士一職哦！



◀ 訓練寵物的「指揮棒」就是騎士最常用的「劍」！

閃躲技巧高超的獵人（HUNTER）

動作靈活、熱愛追求冒險的獵人，擁有多樣化的攻擊技巧，同時具備遠距離攻擊能力及高超的閃躲功夫。在戰鬥中可縮短己隊寵物的時間棒（採半即時制的時間棒輪流制），同時降低敵方閃躲率，並增加敵方寵物的時間棒。



▲ 訓練寵物的「指揮棒」當然就是與獵人常相左右的「刀」！

善良又熱心的牧師（CLERIC）



牧師擁有一顆慈悲為懷及善良助人的心。擁有神的祝福，並具有神奇的治療能力，在戰鬥中可大幅回復受傷寵物的生命值，並提供寵物防護罩的功能。喜歡「助“寵物”為快樂之本」、「日行一善」的童子軍型玩家們，可以嚐試這個熱心助人的幫手哦！

◀ 訓練寵物的「指揮棒」就是與牧師常用來感化他人的「權杖」！

集智慧於一身的法師（MAGE）

心思細膩、博學多聞、擁有魔法、佈局的能力，及無法解釋的神祕力量的法師。在戰鬥中可增加寵物的魔法攻擊力及防禦力，並可改變戰鬥時的天氣和日夜變化，更ㄅㄧㄤ、的是法師還能選擇適合隊伍戰鬥的地形，讓己方的實力發揮到最大。



▶ 訓練寵物的「指揮棒」是法師常用來點石成金的「法杖」！

最溫柔浪漫的吟遊詩人（BARD）

熱愛音樂、喜好文學、追求情感舒發的吟遊詩人，擁有迷惑、感動他人的能力，喜愛講述多如繁星般的奇聞逸事。戰鬥中，吟遊詩人常以美妙的音樂提供寵物心靈系法術的防護，並對敵方寵物施展心靈系攻擊。

▶ 一般吟遊詩人最喜歡使用的寵物「指揮棒」就是說故事的最佳良伴～「琴」！





▲ 帶寵物逛大街

戰鬥時不可不知的小秘訣

秘訣一　六大信仰 戰鬥專長輕鬆學

玩家可依所選的職業及信仰的神祇（在「米索里亞」的世界裏，共分水、火、風、土、光、暗等六種神祇）學習不同功能與屬性的戰鬥專長，好在戰場中助寵物一臂之力。在信仰單一神祇的狀態下，一個人最多可學到3種戰鬥專長。如果你是多神論者，亦可在遊戲中選擇多種信仰（最多只能信仰3種）。



▲ 使出絢麗魔法

秘訣二　「傷害連動率」－打在寵物身，痛在主人心

主人與寵物的關係有多密切呢？從遊戲的戰鬥概念－「傷害連動率」就可以知道囉！所謂「傷害連動率」是指在戰鬥中寵物若受到攻擊，主人將間接受到傷害的程度。當寵物和主人的關係良好且忠誠度高時，「傷害連動率」就會比較低，也就是說，在戰鬥中受傷的寵物，會努力保護主人不讓主人受傷。相反的，若「傷害連動率」很高，當寵物一旦受傷，主人也會受到很大的傷害。



秘訣三　善用「助攻大法」增強寵物攻擊力

玩家可以透過遊戲中的「主人助攻系統」，在戰場中對自己的寵物進行輔助性的助攻行為。如職業為「騎士」的玩家在戰場中可施行「攻擊強化」技能，使寵物攻擊力在一定的時間之內增強。



秘訣四　「誘拐」是可行之道

在戰鬥過程中，如果敵方的寵物傷勢很重，忠誠度又不高時，玩家就可以進行「誘拐」動作來拐走敵方的寵物。因為可以「誘拐」別人的寵物，為了避免自己成為下一個受害者，細心的玩家要更努力看顧自己的寵物，隨時為牠加加油，打打氣！另外，「誘拐」的動作，由獵人的玩家來進行，成功的機率會更高。



小叮嚀　戰鬥，心愛的寵物是賭注

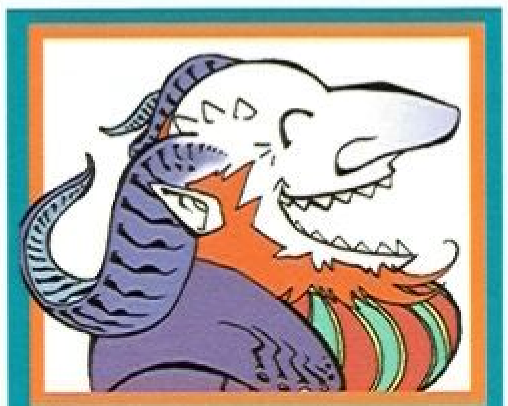
精采的戰鬥總是讓人目眩神迷，但千萬別忽略戰鬥結束後產生的結果。如果進行「一般玩家與玩家間的對戰」（PK戰），就會以寵物來作為戰鬥的賭注！當接受對方的挑戰，在戰鬥結束後，系統會自動抽出失敗隊伍的寵物歸給勝方作為戰利品，若大意失掉心愛的寵物，可是會搥心肝的！

注意事項 以上遊戲設定與圖形皆為開發中資料，一切內容皆以遊戲正式上線版本為準。

萬聖夜驚魂



＊研究製造所：紅紫科技　＊販賣流通所：紅紫科技　＊遊戲類型：動作　＊科技需求：Penttium III 500 MHz、128 MB RAM



「不給糖就搗蛋 Treat or Trick」，這是國外每年萬聖節（10月31日晚上）之時，一定會聽到的話語^^，不過台灣並沒有在過這個節日，所以較無法感受這個節日的氣氛。如今，紅紫科技即將於萬聖節當日推出一款以萬聖節為主題的《萬聖夜驚魂》，讓我們藉由這款遊戲來一起歡聚萬聖節吧！

故事的序章

地獄史上獨特而神秘的，並可以開啓通往陽間通道的「萬聖水晶」消失了！西曆10月31日的夜晚，俗稱的萬聖夜，惡魔力量最強大的一夜。鬼魂得以在萬聖夜，憑藉著地獄政府以「萬聖水晶」開啓的魔法陣，到人間一日遊。年復一年，腐敗的地獄政府在績效不彰的管理下，決定將通道以萬聖水晶封印，地獄大門正式成為不歸路的終點。鬼魂唯一的度假與自由喘息的機會被剝奪，引起了地獄居民們極大的反感。反抗政府的組織，就在傳說中的反抗軍領袖「丑角」登高一呼之下，迅速在各地獄板塊間蔓延。他們秘密訓練了一名超級間諜，成功偷出了萬聖水晶……但禁不住它強大力量的誘惑，間諜帶著水晶叛逃到了陽間，水晶從此下落不明了！約書亞，一個平凡的小鎮男孩，莫名其妙的在陽間被謀殺，到了地獄還得為溫飽做起私槍小販，只是他被命運捉弄之際，還念念不忘生前有位女孩曾對他說過：「約書亞將來一定會成為英雄的。那一天，我希望能夠披上白紗，成為他的新娘」。但是，更大的厄運卻從約書亞認識了名叫愛蜜莉的女孩開始……他被按了「叛亂」的罪名，在一間早餐店慘遭逮捕，被關入地獄的奴隸礦場……





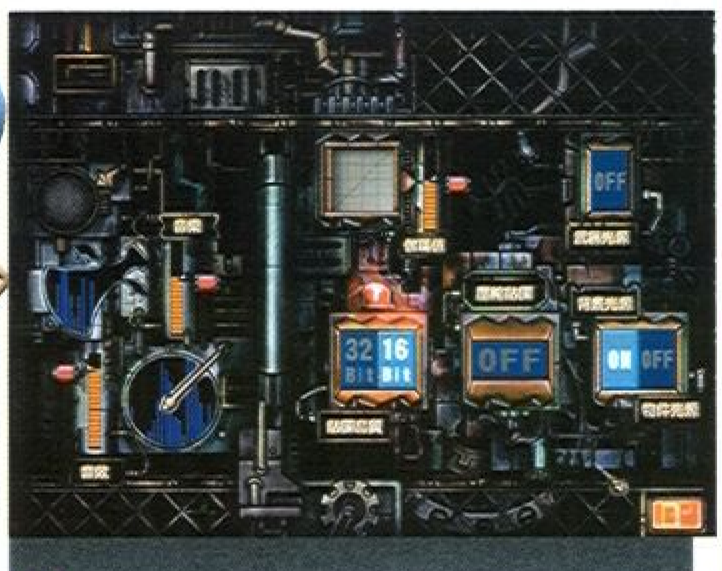
更突破的技術

《萬聖夜驚魂》程式技術部分主要是著重在 3D頂點運算的效能及即時運算的光源上，為了要突顯地獄裡那種幽暗而深遠的效果，製作小組特別下了功夫去研究， 現在《萬聖夜驚魂》中的各種光影與特效，我們都儘量與即時運算作結合，為了讓配備稍低的玩家，也能夠盡情享受遊戲，《萬聖夜驚魂》特別在遊戲中安排了幾項能夠改善效能的方案，以按鈕的方式讓玩家選擇，提高更好的效能。但是我們保證所展現出來的效果，仍然是十分的艷麗。超過5種以上的即時光源效果、百種以上的分子特效，相信是在繼《鼠賊一窩》之後，紅紫科技更突破與精進的設計。



◆這是遊戲的主畫面





◆可以由options中調整遊戲的特效

音樂與音效表現

紅紫科技在這款遊戲中，花了更多的成本，無論是時間或金錢，去經營更豐富的音樂表情，因為只有更細緻動聽的音樂與音效效果，才能傳達《萬聖夜驚魂》的精神，更忠實的呈現在你的面前，30首主題音樂，總長超過2400秒的長度，有緊張、有懸疑、有輕柔、有刺激；總合超過300個音效，鉅細靡遺，表現遊戲中動感的戰鬥，與活潑的遊戲性。



《萬聖夜驚魂》遊戲特點

◎家喻戶曉的萬聖夜，以強烈驚異的冒險為主軸，搭配愛情與友情的試煉，獨特性高，劇情張力強。

◎精采美術特效與即時光影運算技術，帶領玩家一個刺激的地獄冒險之旅。



◎五個獨特的種族，至少四種不同的攻擊型態，多於五種戰役模式，超過30種以上的敵人攻擊戰術，搭配各種不同的地圖關卡，考驗玩家戰術等級。

◎十一款特殊武器，各自具有不同優勢，在面對不同敵人時，給你更多的選擇與樂趣。

玩法的再創新

臨機應變 生存為先

為了更多的機會生存下來，你應該要善用鍵盤來進行閃躲的控制，並且觀察戰場動態，伺機而動，一出手便要快準狠。四種以上的敵人攻擊型態。有服從紀律、堅守崗位的寧死不屈的守衛者；有嗜血如命、快捷如電的奪命追殺手；有不懼炮火、勇猛強襲的火力強攻手；喜歡暗箭傷人、擅長埋伏的狙擊手，更有會讓你搶救不及的隱藏類型，你所扮演的約書亞生命將岌岌可危，向後滑步，左右轉，前後滾翻，左右閃翻，這些在遊戲中司空見慣，甚至要使用遊戲中的熱鍵，快速展現火力反擊，將能夠讓你在遊戲中，換取更多的生存機會，而這種種，只是符合一個簡單的鐵律：戰場鐵則一　對敵人仁慈就是對自己殘忍。



◆畫面右邊可叫出武器快速介面來切換武器

戰場動態 變幻萬千

在《萬聖夜驚魂》之中，善用每一份資源是很重要的，因為每一份資源都將影響到最後結局的分數，也很有可能，立即的影響到每個關卡的破關戰術。除了善用資源，更可貴的是選擇衝鋒、後退、迂迴來行進。在適當的時機，適合的武器，攻擊敵人，舉例而言當遭遇戰的情況時，運用能夠即時逼退敵人的武器；游擊戰時，使用能夠掃射的快速武器；狙擊戰時，使用能夠一擊離脫的武器；殲滅戰時，使用能夠大範圍攻擊的武器；運動戰時，使用能夠邊行動邊攻擊，與能夠快速反應的武器。在遊戲中十數種的狀況，各自有不同的武器，來對應最佳攻略方法，而你最重要的是－判斷戰場動態，決定最佳攻擊策略，使用最佳武器，達到最佳破關方法。但是若是判斷錯誤，倒也無妨，不過就是賠上一命罷了。不僅如此，遊戲中將要提供給你更多的敵人情報，甚至製作了敵人圖鑑系統，為你登錄敵人資訊，自動的系統，在你與該敵人交鋒過之後，你只需要點擊按鈕進入系統，觀看敵人資料，你會更加的詳盡了解該敵人的特色，也更清楚該敵人的弱點，知己知彼，讓你不虛發一彈。戰場鐵則二　善用任何一分資源，堅持到最後一發子彈。

毋需練習 上手瞬間

當初製作時的理念便是「符合自然習慣的操作」。現在介面的操作通通都可以憑藉滑鼠，不使用鍵盤一樣能玩。而且除了必要買賣與使用物件的項目，經由加以簡化其操作動作，通通交由電腦來為你服務，減少你上手的時間，很快地的享受遊戲的樂趣。但是相信在很多的戰場情況下，憑著一隻滑鼠，要在千軍萬馬中縱橫，可能還是會有窒礙難行之時，這時如果你想挑戰更高分時，鍵盤的閃躲控制與熱鍵的操作，你很容易能夠根據說明書中所附的快查表學會。戰場鐵則三　在對的時間做對的事。



▲而左下角也有道具快速介面，可立刻幫約書亞補血



◀與死神軍團之戰鬥

勳章系統

在《萬聖夜驚魂》中，所有功勳並不是僅僅獲得積分而已，你還能在這裡看到你在地獄中，所作所為都會化為有意義的實質報償，在打倒敵人之後，你能夠吸取獲得他的靈質，更加強化你自己的靈魂強度，徽章會將這些靈質凝聚，並為你提供更強的附加價值---加強你的靈魂生命力(魂命)，但其實徽章只是裝飾你的勇氣，但它真實的意義卻是你獲得了成長。



時空戰場2.0版



預定推出日2002 11月

※研究製造所：韓國NOYA　※販賣流通所：華義國際　※遊戲類型：網路角色扮演　※科技需求：PII-350、64MB RAM



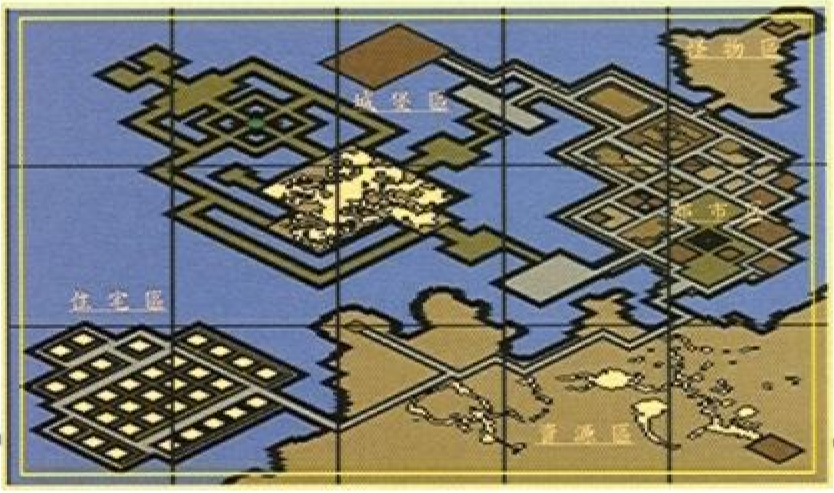
《時空戰場2.0版》的推出將有效的促進玩家間的互動模式，造成公會間的激烈競爭。而同盟和宣戰模式的開放，將徹底改變現存的一公會獨大制，各公會會長們除了要有效的掌控自身公會外，更要和不同的公會做好良性的同盟關係，而不久後將可預期的是各聯盟間的制衡和衝突，而一股肅殺、不穩定的風暴即將席捲整個時空戰場！

「加帝斯城」情報大蒐祕

地球無預警的歷經了一場毀滅性的戰爭，更於西元2054年，所有勢力重新整合，形成了生化人與人類之間互相競爭的局面。在這之間的零星衝突，迫使生化人往北遷徙並只能死守著阿努城(由人類所規劃和建築)與人類做勢均力敵的對抗。的確，生化人勢力迅速之擴張也造成了人類的威脅，也是主要促使人類不斷對生化人爆發大大小小的戰爭的原因。除此之外，生化人也面臨生存上的危機，資源的短缺、空間的狹隘等限制了發展，於是生化人計劃再往北方發展建立另一座新城，名稱為「加帝斯城」，是由生化人填海造地，建立在海上全新的城市！通往的傳送點就位於舊城中重生房的左方。不同於舊城的是，新城的稅率暫定高於10%，並且除了住宅區在城中心四週外，還包括了市中心、商店區、商人叫賣區、個人PK場、資源採集區及住宅區，以及還有新增兩個險惡的地道專區，這兩處地道各分為2層和7層的練功區，城市機能可說是十分的緊密與健全。



●資源採集區





●住宅區

探索新迷宮，挑戰大魔王

至於新城附近兩座地道的情報，一座是在新城的東北方發現，是一座7層的地道迷宮，此迷宮不限等級且無記憶座標功能，任何玩家不限等級和職業皆可進入，只是能否全身而退…這就要看玩家的造化了。地道1～3層為一般玩家皆可應付的怪，如機器刺蠍、巨蛹及變種人蛇等，然而第4層開始全部是由機械兵團所把關，讓玩家寸步難行。更困難的是玩家在此地道中只能在第4層記憶座標，隨後走到頂樓將會有大魔王達斯魔在等著你，牠是達特的兄弟，威力據說比達特更強。



●為數眾多的機器刺蠍



●酷炫的超級跑車

說到這，玩家一定會質疑，既然新的迷宮地道無法有座標記憶的功能，那…到一半早就掛了。不用擔心，在第4層會有設立販賣區能讓玩家重新補充藥水和食物再出發。此外，擁有加帝斯城的工會成員將可直接從城內傳送至第4層，但傳說中的達斯魔到底是何方妖魔鬼怪，牠的威力甚至比達特更強，那要從第4層走到第7層，其困難度光是想想腿就發軟！然而還是先了解一下這魔王會掉出什麼道具？除了一般玩家熟悉的道具外，特別的是還有校服、魯道夫服及玩家夢寐以求的超級跑車！只是要得到這些稀世珍寶，除了有掉寶機率的考量外，玩家還必須勤加練功並更強調團結互助的精神，才有可能從魔王身上搶到這些珍寶。至於位在新城正南方的2層地道迷宮，則是純粹讓玩家練功的地方，而之中最強的怪為大家眾所皆知的巨獸人王，完全滿足以練功為主的玩家們。



●有著像麋鹿角般頭飾的魯道夫服

公會功能的增強



●增設密碼以確保不會不小心解散了工會　。





●可直接招收和剔除公會會員

既然有超強的戰鬥體系，必然促使玩家想要結會組幫，因此工會功能的強化版便應運而生。此強化的公會功能下，包括了各玩家可即時創立公會，只要玩家合乎等級100以及備有創會基金100萬，在同時新會長必須要設定公會密碼，以避免玩家不小心解散了公會。另外，會長可經由系統直接招收會員和剔除會員，更可發佈公會公告，通知所有會員公會的重要訊息。而如果會長有事不能上線，可將公會會長職務交接給同公會的成員，以利公會運作正常。至於一般的會員，可隨時查看現在的線上同公會人員為何，並可知道現在的公會狀態，是和哪幾個公會聯盟或是對戰，使玩家可在上線時能立即了解目前公會的同盟對戰狀態，並立即支援所屬公會。再加上公會頻道的開放，各會長可有效並立即發布命令指揮正在線上的會員，當然各會員如有要事求助或是急需公會幫忙，此功能可有效的提昇公會上運作的效率，更能增進會員間的團結！



●可委託由他人暫代會長職務　。

公會與公會間的互動

至於新增的戰鬥模式和公會間的同盟宣戰模式，為此次公會功能強化的重點。戰爭時個人的戰鬥模式選擇，共分為三種和 Peace 狀態，在 peace 狀態下的玩家只能對遊戲中的 NPC 做攻擊。而這三種戰鬥模式中的第一種 PK 模式可攻擊任何玩家，無論雙方公會處於何種狀態下，由此攻擊將會產生 PK 值。第二種為公會模式，功能為同公會的人不能彼此攻擊。最後為同盟模式，意即同盟公會的人無法互相攻擊，而在攻城戰時，城主會長可邀公會同盟幫忙守城，但幫忙守城時不得攻擊城內的旗子。

再來就是和公會會長息息相關的公會同盟或對戰模式，此項功能不限時間和地點，但宣戰和接戰的決定權完全由會長決定，也就是當一公會會長想對某一公會宣戰，之後被宣戰的公會會長立即收到挑戰書並詢問接戰與否。待接戰方同意後，系統立即公告此兩公會為對戰狀態，但不管在宣戰或接戰同時，雙方會長的公會銀行帳戶必須各有50萬，以作為此公會戰的賭注並在公會戰狀態成立時，系統隨即從各帳戶扣掉50萬。在公會戰進行之中人員的傷亡並不會造成任何PK值，但是人物陣亡後會隨機掉出身上的道具。



●詢問接受同盟的意願。



●要求停戰的請求。



●而公會戰判定勝利的條件為：

一. 雙方先提休戰的任何一方並需經另一方會長接受後，先提休戰的一方判定失敗。
二. 在公會戰進行的同時，如任何一方會長遇害，那方的公會隨即判定失敗。
三. 宣戰後，如會長做正常遊戲登出，隨即判定失敗。
四. 任一方傷亡人數總合至7人時，系統隨即判定失敗。

同時一個公會的敵對公會數目最多為5個公會，而有城的公會不能做宣戰或接戰，此激烈的公會戰模式，在會長宣戰或接戰之前必須經過詳細的評估再做決定，因為任何的決定必須經過全體會員的支持才能發揮最大的戰力。

當然除了宣戰狀態，公會間也有聯盟狀態，此時公會會長只要提出要求並同時經過對方會長同意，聯盟狀態隨即成立。但一個公會最多只能和5個公會聯盟，在其狀態下，除了確立友好關係之外，並在戰爭時不致誤殺自己的盟友，其關係一直持續到任一方會長提出解除聯盟的要求，此動作並不需經過對方會長同意，但對方會長必須在線上方能產生效力。



寵物星球 eDen Moon



預定推出日 2002 12月

＊遊戲類型：線上角色扮演　＊科技需求：PII-350、64MB　＊研究製造所：玩酷科技　＊販賣流通所：玩酷科技



小尼：在進入《寵物星球》後，看看你畫面的左下方，會有一坨蹦蹦跳跳的寵物，只要你走過去，用游標點一下玻璃艙蓋，它就會打開，寵物就會跑到你身邊，好像過動兒一樣，又跑又跳的，一下喊肚子餓，一下喊陪它出去玩。不過，玩家可以不必理會它-因為那只是寵物想引起你注意的技倆而已哦。^^

小藍：唉～但如果蕾蕾只是想引起你的注意也就算了～不理她～她還會給你射飛刀咧^^!!

進入遊戲的新手指南

想創造好角色的玩家們，會需要選擇你們所在的宿舍區。玩家可以依據自己的喜好，從「星芒幻境」、「浮雲光舟」、「綠洲砂城」等三區，來選擇你所住的宿舍區。玩家所選擇的地點，會與之後行動範圍與距離遠近產生關係。所以，玩家最好能視自己需求，選擇適合自己的家唷！

當進入遊戲後，玩家會站在自己的家中，看看你畫面的左下方，會有一坨蹦蹦跳跳的丸子，不要懷移，它不是丸子三兄弟，而是今後要與你相依為命的兄弟，而待玩家出去門外，就會來到宿舍的廣場。通常呢！這裡都擠滿了來自各地的英雄好漢。不過請玩家別急，在出發冒險之前，請先尋找一位寵物星球的終身義工—「新手導師」的身影，他通常會在人群中穿梭，不厭其煩地；一遍又一遍，解說規則給冒險者聽。雖然，你可能已經很熟悉各種online遊戲的玩法，但是，花點時間，聽聽他的說法，對你是絕對有益無害的喔～！





▲這是什麼東東–是丸子嗎？不是？！原來是寵物！



◀雖然我穿著一身白衣，但我不是醫生，請叫我『新手導師』！

操作介面



2.角色/寵物/道具資料欄：
點擊此處按鈕，會出現角色/寵物/道具的詳細資料介面，提供玩家查詢之用，尤其當寵物升級之後，玩家可以在寵物欄中，利用獎勵的點數，調高寵物的屬性，玩家千萬別忘記喔～！

1.地圖雷達：
可以讓玩家知道現在位於星球何處。如果玩家用滑鼠在雷達上點擊，還會出現寵物星球的全景地圖喔～！

3.特技快捷列：
當寵物身上鑲有晶片時，會在此列顯現晶片鈕，方便玩家辨視使用。

4.打字欄：
玩家在此輸入文字。

5.道具快捷列：
可將道具從道具介面拖曳置放於此，遇到需要時，只要以滑鼠右鍵點擊，便可即時使用，不必再開啟道具欄，是一項十分便利的裝置。

6.寵物命令列：
點擊此處，可以改變寵物預設的AI屬性，以面對怪獸的靠近與攻擊。

10.星球時鐘：
顯示世界時間的儀器。

9.道具欄：
置放道具的地方。

7.狀態顯示螢幕：
這裡可以顯示一些比較重要的角色，寵物數值，以及他們現在的狀態。例如角色的體力、寵物的飽食度，或是切換角色走路、跑步狀態，可說是玩家經常使用的介面〉

8.遊戲功能群組：
此處的按鈕，是用來查閱或調整遊戲功能狀態的。例如編輯行動表、調整音樂、音效及切換顯示螢幕模式等等。





五大煉金術



多利用『光速傳送』，可以減少接任務來回跑腿的時間

現在台灣經濟時機壞壞，人兩腳，錢四腳，來到寵物星球的玩家們，打開荷包，發現居然也是阮囊羞澀，啊～！真是情何以堪。不過，玩家先別緊張，在星球上，有很多賺錢的機會，只要肯幹，不拘學歷，經歷，都可以賺大錢，就等玩家去挖掘喔～！！

A 跑單幫

首先，我們所要介紹的，便是送貨員的任務，將指定的貨品，送到指定地點的指定對象，等對方簽收後，會給你一張回條。之後，玩家憑著這張回條，便可以向原來給任務的人收錢。這些給任務的好野人，多半會出現在人口稠密的商圈、商店。而任務的價格，多半是幾百元『酷幣』，這些任務最妙的地方是在任務中，不一定需要攜帶寵物才能過關，所以在這段期間，玩家可以不必負擔額外的寵物飼料或傷藥，只要跑得勤，很快便能累積一定數目的財富。當然，這麼好康的事情，是不可能天天發生的，這些任務在執行過一次之後，大部份就會自動消失。



不用成本的賺錢工作-接任務！

B 打怪搶現金

這是所有網路遊戲裡最常見，最主要也是最刺激的賺錢法，相同的，在《寵物星球》裡，最正宗的賺錢法，還是非打怪莫屬。而玩家征服的怪獸等級越高，所得到的金錢便會越多，金錢多半會掉落在怪獸死亡的所在地點，直到一定時間過後，才會自動消失。在這顆星球上，怪獸是要用寵物去K的。如果沒有寵物的保護，玩家遇到怪獸，是毫無抵抗力的。這時最好的辦法，就是腳底抹油開溜，以免慘遭獸吻。



打怪撈金，小白莫近！



沒有寵物隨身，英雄就變狗熊了，快溜吧！

C 先採後賣

在寵物星球上，處處都有神秘的採集地區，可以提供玩家採集道具之用。只要玩家帶著寵物，然後以滑鼠點擊欲採集的東西，寵物便會開始進行採集的工作。採集完的東西，都會放在道具欄內，除了留下自己所需的數目外，其他均可以變賣換錢。不過，採集的地點，多半都是地勢險惡，虎狼出沒之地，除了有人負責採集外，請千萬拉幾個同伴來結隊，幫你把風，以免掛網時，突然遭遇怪物襲擊，那麼，一切就只有重頭再來。再者，如果玩家本身的智力比較高。那麼，生產系寵物在採集上的成功率，會較其他寵物要高出很多。反之，如果用錯了，那成功的機會就微乎其微，徒然浪費時間而已。



幫我看著點！我先掛網去吃個飯，換你

D 賞金獵人

如果玩家的寵物，不適合採集的工作，請玩家先不要失望，在寵物星球上，『寵物鑑定所』會收購大量的寵物。所以，如果玩家擁有攻擊力強，敏捷度高的寵物，只要買個補捉器，到野外獵補野生的寵物。只要你肯割愛，『寵物鑑定所』的小姐，一定照單全收，並付你一筆可觀的金錢。如此往來幾次，玩家口袋馬上就麥克麥克了。



玩家只要有兩隻以上寵物，就可以拿去販賣！



介紹了這麼久的《寵物星球》，玩酷在日前推出《寵物星球》的LIVE體驗版，預定開放給一般玩家來搶先嚐鮮，拿到測試片的玩家記得直接上網至《寵物星球》的官方網站：

http：//edenmoon.playcoo.com.tw/，登錄你的個人資料接著可以進入遊戲的帳號/密碼畫面，輸入你的密碼及帳號，然後就可輕鬆創造你的角

火線獵殺 古巴風雲

預定推出日2002 未定

＊研究製造所：Ubisoft　＊遊戲類型：動作射擊　＊販賣流通所：松崗　＊科技需求：PII-350、64MB RAM





無論是在多嚴重的危機或者艱難的情況之下，憑藉卓越的隱匿能力和優勢火力，「鬼魂」部隊始終屹立在戰場的最前線，為解除世界的危機而作戰。該虛構的美軍菁英部隊在去年的火線獵殺登場後，隨即為戰術射擊遊戲立下一新型的典範，現在官方資料片的再度推出，讓玩家再度成返戰場：他的名字就是《火線獵殺：古巴風雲》。

虛構的衝突背景

繼火線獵殺中對抗俄羅斯侵略部隊、東非戰線反擊好戰軍閥後，《古巴風雲》將讓玩家帶領菁英部隊「鬼魂」再度進入全新的戰役裡。這次的行動地點轉移至美國的鄰居--古巴，時間是西元2009年，強人卡斯楚已死，而自由古巴正準備進行一場民主投票。不幸的是，島上仍有許多蠢蠢欲動的勢力準備介入這次的選舉，「鬼魂」這次的目標就是”處理”準備妨礙選舉的一個毒梟勢力，讓古巴能夠在不受到這些叛軍的影響下，順利的完成本次的選舉。





友善的介面及戰術系統

繼承火線獵殺系列的優良傳統，玩家們仍可以選擇喜歡的單人遊戲模式：例如依照劇情完成指示的任務模式，或是以殲滅所有敵人為目標的的自由作戰模式等，端看玩家們的喜好。

同樣的，在每次進行任務前，都會有相關簡報以及作戰地圖，讓玩家們徹底了解任務目標。接著則是挑選小隊成員，由於任務內容多樣，小組成員職掌也有所不同，如爆破、火力支援或是狙擊。隨著任務的進行，成員除了獲得勳章外，也會獲得相應的經驗點數，來增加各項的技能，於是乎培養可靠的隊員，成為克敵制勝的不二法門。



全新的單人任務及地形

《古巴風雲》依照慣例，包含八個全新的單人任務、新的古巴單位模組及最新的盟軍載具，最令人驚豔的就是友軍直升機降落的真實地面效果，讓人十分的耳目一新。如果有看過電影『勇士們』的玩家，更可以體驗到空降神兵的感覺：一群士兵搭乘直升機從天而降，隨即受到地面炮火的重重包圍，除了勦滅敵人外，還得順利達成任務，這對於玩家的領導能力無疑又是一大挑戰。

遠離東歐以及非洲後，面對的不再是寒帶森林或者是沙漠，取而代之的是熱帶叢林，整個氣候以及地貌都做了相當調整。在最壞的情況下，甚至得在滂沱大雨裡進入敵後掃蕩，而是否能夠化險為夷，一切都有賴於良好的地形利用和小隊指揮能力。

新的多人模式及武器



如同先前的資料片《荒漠圍城》一樣，除了期待單人任務外，當然還有新的多人連線模式：防守(Defend)，你可以在單人或多人合作的任務關卡選擇；貓與老鼠(Cat and Mouse)，一種全新的多人對抗模式。而在建立多人伺服器選單中，同樣會多了幾樣新功能，像是新的IP阻擋功能以及Ping值測定。除了新的多人模式，也增加了12把新的武器在多人遊戲中，包括M4 SOCOM步槍和MM-1全自動榴彈發射器等，讓玩家在多人武器的選擇上更為多樣化，





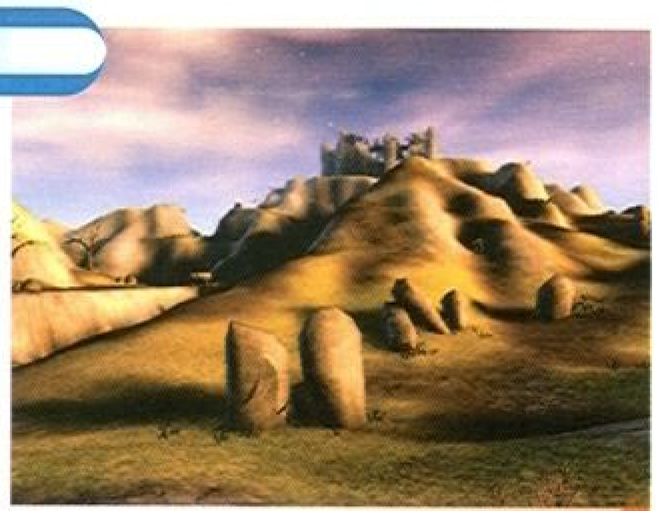


魔戒首部曲 魔戒現身

預定推出日2002第四季

＊研究製造所：Surreal Software　＊遊戲類型：動作冒險　＊販賣流通所：松崗遊戲　＊科技需求：未定

原著環境忠實呈現



遊戲劇本完全遵照小說描繪而成的《魔戒首部曲-魔戒現身》，製作公司Surreal Software運用它們新開發的Draken 2引擎，詳實記錄了托爾金筆下中土世界中的每一個種族、角色、語言及環境設定，甚至連衣著考究的細節、人物動作表情，都在細緻的多邊型貼圖下精緻呈現。在未上市前公開對媒體測試的版本中，其中一幕場景大群獸人已包抄方式向玩家圍攻，除了驚人的AI讓人驚豔外，在電腦特效全開而毫不延遲的水準表現也為遊戲加分不少。



近年來全球奇幻文學的風氣，隨著電影「魔戒首部曲」的上映而達到了鼎盛，除了電影賣座，小說暢銷外，擅長將電影劇本移植到遊戲平台上的Universal Interactive也加入了魔戒的風潮之中，準備推出由完全忠於小說三部曲製作而成的動作冒險遊戲，第一部《魔戒首部曲-魔戒現身》也即將上市，而國內是由松崗來作代理工作。

擅長箭與弓的亞拉崗



在《魔戒首部曲-魔戒現身》中，玩家可以扮演亞拉崗、甘道夫、或是魔戒三部曲中的主角-佛羅多。三位角色的能力特長就像原著中一樣，職業為遊俠的亞拉崗，擅長箭與弓的使用，也具備遊俠特有的潛行技能，在敵前偵測時特別好用，也最適合想要快速上手的玩家。善用潛行並抓準攻擊時機，通常可以先給攔路的半獸人來個重重一擊。遊戲中還常常可以看到亞拉崗舞劍的技巧，這些動作細節同樣考究自電影片段。

擁有強力法術的甘道夫



大法師甘道夫擅長使用各種魔法，大部分是攻擊性的，強力的攻擊法術彌補了甘道夫在體質及力量等方面的劣勢，施法時華麗的法術效果以及即時運算的光影表現，相信會讓玩家急於體驗在原著中施法不多的甘道夫，到底有哪些壓箱寶沒有上場。而就如原著一般，甘道夫會在許多場合扮演關鍵性的角色，看過魔戒首部曲電影的玩家，一定忘不了甘道夫在矮人礦坑中面對遠古炎魔的精彩片段，在遊戲中同樣少不了這些重要的場景，但這次是否抵擋的了炎魔的攻擊，就要看玩家的身手了。



魔戒主人佛羅多



至於原著中的主角佛羅多，雖然在近身攻擊或法術上，都不像兩位戰友一樣強而有力，但他有著故事中最關鍵的物品，至尊戒。這隻戒指讓他具有隱形的特殊技能，可以隱身躲過敵人，但也要注意不能使用過久，黑暗之君的爪牙戒靈們很快就會來到，提早了遊戲的結束。哈比人所擁有的另一項特性-敏捷，再與半獸人、食人魔等戰鬥的過程中也是一項很重要的技能，善加運用再加上傳自比爾博的短劍，還是可以避開大部分的敵人的攻擊。

具有大量的支線任務

《魔戒首部曲-魔戒現身》在關卡設定上類似前一陣子的《末日危城》，以第三人稱視角方式進行遊戲，遊戲中的主要行進路線明確，約40關左右的任務，玩家可以選擇以最短方式行進，但也穿插大量自由選擇的支線任務，完成支線任務會為角色帶來更強力的裝備及寶物。值得一提的是，遊戲加入了許多在原先電影中被拿掉的橋段，例如在亞拉崗在介入遊戲劇情之後，除了阻擋追兵、在村莊中找到山姆，在還需蒐集必須物品做成假人傀儡誘開敵人。《魔戒首部曲-魔戒現身》結合傳統任務式的冒險遊戲以及不少創新的元素，讓中土世界以精緻3D呈現在玩家眼前。年底電影二部曲即將上映，相信不管是電影、遊戲或是小說，相信到時又會再形成一股奇幻熱潮，玩家在享受完精彩的電影小說情節之餘，在遊戲中親身體會托爾金筆下偉大的幻想世界，相信會有另一番不同的感受。



霹靂嬌娃2 A Spy in Harm's Way

預定推出日 2002 11月

＊預定推出日：11月　＊研究製造所：Monolith　＊販賣流通所：松崗　＊遊戲類型：動作射擊　＊科技需求：PIII-500、128MB RAM



《霹靂嬌娃2》是一款故事走向的第一人稱冒險遊戲，它在60年代傳統風格的間諜電影中，提供了頂尖的動作、懸疑的詭計、殘暴的壞人和辛辣的幽默元素。除了傳統的裝備和實驗性的武器及精巧工具之外，玩家還必須探索深具異國風味的地點、巧妙地避開詭計多端的陷阱，並與致命的間諜特務周旋。

阿翠小姐再度出動

H.A.R.M.最冷酷的執行人迪米崔·沃科夫(Dmitrij Volkov)在一次滑雪意外中嚴重受傷，但即使全身都癱瘓了，也阻止不了他的邪惡計畫。他召來最頂尖的殺手－日本女忍者依紗子(Isako)，下達一個簡單的命令：殺掉UNITY最美麗也最致命的地下間諜凱特·阿翠(Cate Archer)。她最近阻止了H.A.R.M.一次殘暴的陰謀。

在此同時，美國發現蘇聯一樁極機密計畫－「奧米迦計畫」。如果這項計畫成功了，可能導致第三次世界大戰。凱特·阿翠能夠逆轉這次核武大屠殺，同時躲開H.A.R.M.的追殺嗎？



▲女忍者－依紗子　為了報答多年前的救命之恩而為「總監」效勞的女忍者。



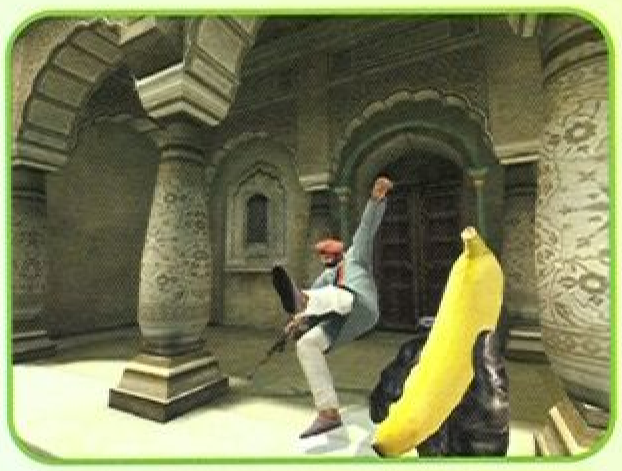
▲主人翁－凱特·阿翠（Cate Archer）

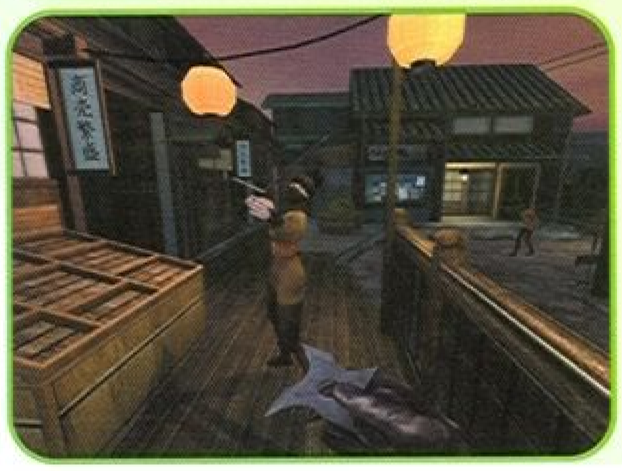


利用HR-4女士粉盒型解碼機解譯加密的訊息

解決問題不是只有一種方法哦！

《霹靂嬌娃》(No One Lives Forever)與《霹靂嬌娃2》(The Operative 2)的差異這款遊戲與《霹靂嬌娃》有幾個顯著的不同。第二代的故事架構更以角色為導向，強調角色所作所為的結果，而不是角色的屬性。《霹靂嬌娃2》 接續了第一代中超級間諜凱特·阿翠的驚異冒險，她將再度對抗H.A.R.M.與無法避免之全球大災難的威脅。遊戲主要的目標便是要讓玩家在面對阻礙的時候，擁有比《霹靂嬌娃》更多的選擇。大部分的難題都有一種以上的解決方法，許多環境也不止提供一種行進路線而已。







另外，這次遊戲也在某種程度上強調武器的利用。雖然第二代還是有很多武器裝備及各式的彈藥，但是不會再像前作那樣同時擁有一大堆火力。在單人遊戲中，玩家通常同時只有二到三種武器，端看任務的需要。事實上，《霹靂嬌娃2》不會再有整裝畫面。玩家將以預設的武器來進行任務，而關卡中會有其他的武器出現。

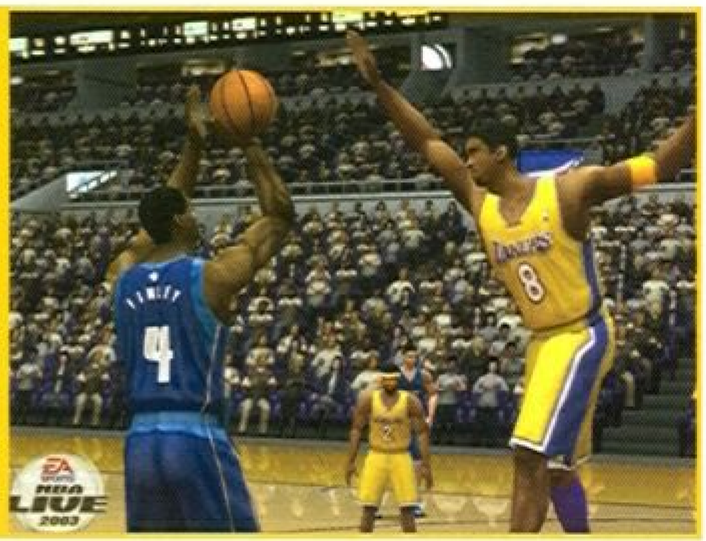
勁爆美國職籃2003

預定推出日 2002 11月

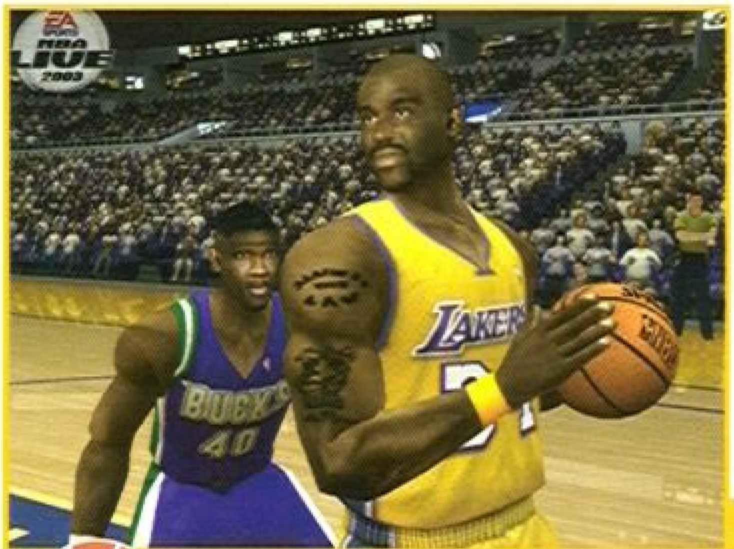
＊研究製造所：EASPORTS　＊販賣流通所：美商藝電　＊遊戲類型：運動　＊科技需求：P-300、128MB

精細光影效果　反應各球場特色

身為球迷的你，相信都曾經幻想過登上NBA舞台，確實感受那全世界最高等級的籃球賽現場所帶來的魅力吧！現在《NBA LIVE 2003》讓玩家的NBA籃球明星的美夢成真！在新的NBA LIVE中，對於現場的描述可說是淋漓盡致的逼真，不論在場上的哪一個角落，你的球員身上所呈現出的光影都會有所不同，甚至那地板上的倒影，還會將現場觀衆顯現出來，讓玩家真的好像置身於現場打球一樣。29個不同的球場，各有著不同的風味，而玩家將可輕易的在遊戲中感受到各球場的感覺。



地板上還能看到觀眾的倒影呢。



球員的外型與場上的光影更加的逼真。



在本次雜誌出刊之際，NBA的熱身賽也將到一段落，而令人期待已久的季賽即將開鑼！光是想到就令小尼這超級球迷興奮不已。而配合賽季的展開，NBA LIVE2003也將推出，到時候就可以一邊打著電玩，一邊對照真實的賽事，真是讓人樂趣無窮啊！上一次介紹2003的一些特色之後，隨著賽事的即將開打，為了讓玩家更加的了解2003，我們就在來看看其它方面的特點吧！

完全精彩動作展現　讓你一一品嚐

當然在運動遊戲中，球賽的動作永遠是球迷的一大焦點。在NBA2003中，每一個球員在真實賽事的招牌動作及特色，都真實的反映在遊戲裡。尤其是各種精細的技術表現，遊戲中的畫面都可以看的清清楚楚。而遊戲中多達三十個以上的回應動作畫面，更能清楚的表現出許多細膩的畫面。當玩家身陷禁區籃下，被三個接近七呎的大漢包圍時，那種壓迫感及力量感，將讓你有如置身於戰場之中，完全深刻體會野獸般的爆炸力。

TMAC的連續灌籃畫面，真是有夠爆炸力！

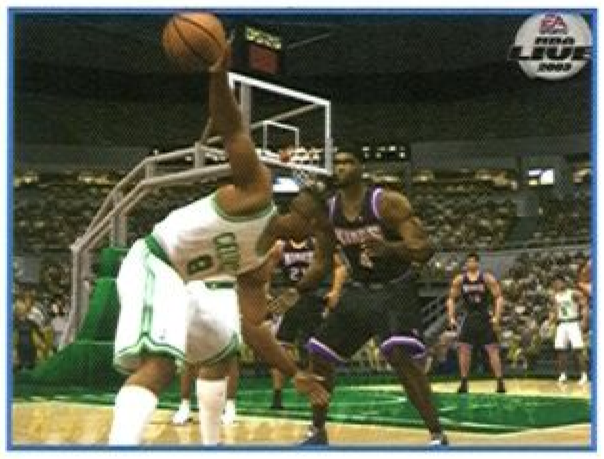






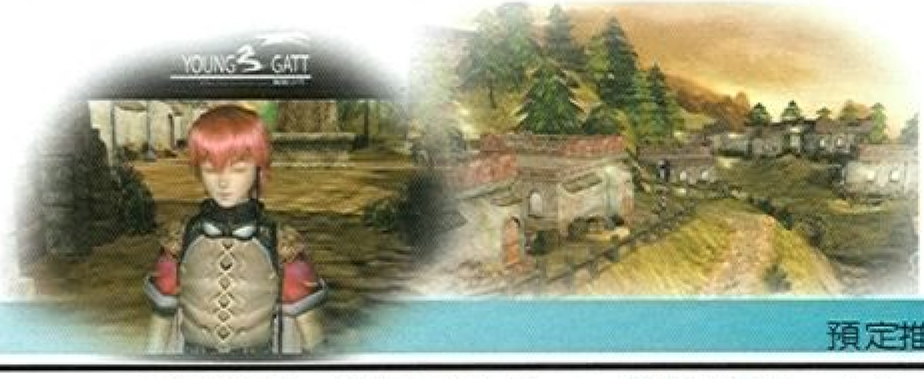
全新資料提供　讓你更接近真實





依照慣例的，在NBA 2003中，將提供給玩家最新球季的最新資料。玩家們不必再抱著球員交易異動資料，慢慢的更新了！有關各隊的最新名單，在遊戲中都會設定好。而球員能力值，也會符合最新的狀況。此外遊戲中玩家也有機會挑戰一下歷年來經典球星，能想像當代第一中鋒歐尼爾對上六零年代的天王中鋒張伯倫會是怎麼樣的光景嗎？在NBA 2003中你將有機會嘗試一下喔！

蒼龍少年



預定推出日2003 1月

＊遊戲類型：角色扮演　＊科技需求：PII-500、128MB　＊研究製造所：遊戲巫師小組　＊販賣流通所：未定



小雷：由遊戲龍科技工坊-遊戲巫師小組製作群所研發製作的即時3D角色扮演遊戲《蒼龍少年》，即將於明年一月隆重上市。這款遊戲為國人完全自製研發的3D角色扮演遊戲，製作小組從今年四月開始機密研發，雖然只有短短的六個月的研發期，不過目前已經有實機的遊戲畫面釋出，而接下來我們就來看看這套『史上國產3D-RPG』重大突破--《蒼龍少年》，到底有何過人之處吧！^^

小藍：為什麼一定要叫《蒼龍少年》，叫《保麗龍少年》不是很好嗎？^^

小雷：奇怪！小藍你不『自目』一下會死哦～

紅髮少年與藍龍的邂逅

《蒼龍少年》的故事是敘述主人翁蓋特（GATT）一段充滿冒險的旅程，主角蓋特身為人類，但祖先卻是上古世紀龍騎士的子孫之一。為了完成當初父兄的遺願，便踏上一段尋找成為龍騎士傳承的冒險旅程。途中將會與一條藍龍邂逅，而這條藍龍未來將關係到整個龍騎士子孫的未來以及主角蓋特的前途。除了與龍族相遇之外，蓋特也將與其他兩大種族（精靈族、天使族）命運所安排的少女相遇，在冒險過程中遇到許多驚險、有趣、悲傷的故事，都在遊戲中一一呈現，等待著玩家們一同體驗。



▲儘管在角落，遊戲中的場景十分考究華麗。

國際同步的即時3D技術

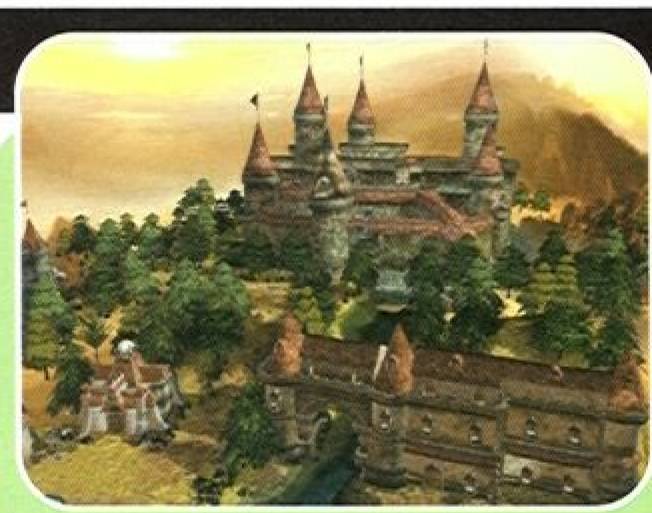
《蒼龍少年》從引擎到製作完全自行開發，像3D引擎就是採用國人自行開發的『Dream3D Engine』，而遊戲製作人兼3D引擎開發者Smart表示：『Dream3D Engine』的引擎是以DirectX8為核心，因此未來《蒼龍少年》在移植XBOX平台上，技術上不會有問題。而在遊戲畫面上，呈現出目前《蒼龍少年》所具備的一些先進的3D技術上的影像，包括即時影子（shadow）、凹凸貼圖（Dot3）Bumpmap、即時減面等技術（Level of Detail簡稱LOD），而這些僅在國外重量級遊戲中才能看到的3D特效，目前已經成功地運用在《蒼龍少年》當中。



▶黑羽城四周的城堡圍牆。

遊戲兩大場景展示

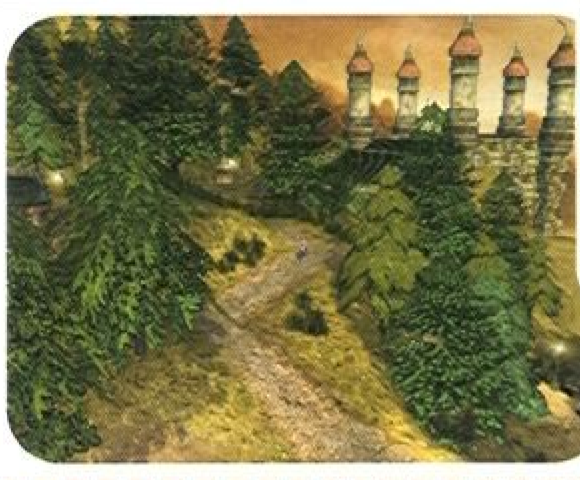
在這次遊戲畫面中，主要展示了男主角蓋特行走於兩大場景中的示範（黑羽城、明娜村），玩家們可以看到屬於龍族國度的城市，擁有高低起伏的山坡、巨大的停龍坪、以及龍族神秘城堡的壯麗。而這次展出的畫面，玩家們將可看到遊戲中的人物更加精細、場景更加華麗豐富，而主角蓋特頭髮髮梢亦能隨風飄動、以及眼睛微眨的生動表情。



▲雅格族人的主王城--『黑羽城』全景圖

年初單攤，明年網路

遊戲開發至今約6個月左右，遊戲巫師小組目前仍在努力製作當中，希望不僅在技術、畫面上能夠達到國際級水準，在遊戲性和故事性上也會全力衝刺，而能帶給台灣玩家們另一個新的遊戲體驗。目前遊戲預定於明年一月底先推出PC單機版本，之後將於明年年底續推《蒼龍少年Online》，而單機版與萬人連線版將會有相關屬性可以延伸，因此不排除蒼單機版的玩家未來屬性或等級將可延續至萬人連線版當中，請玩家們拭目以待！





▲ 遙望巨大的黑羽城堡

◀雅格人搭乘飛龍的場所--『停龍坪』

將軍娃娃



預定推出日2002 11月

＊研究製造所：龍愛科技　＊販賣流通所：智冠科技　＊遊戲類型：動作　＊科技需求：PII-350、64MB

故事大綱



很久以前，這個世界裏的人類與精靈原本是共同創造美麗的生活，但是由於人類文明的漸漸發展，慢慢地就變得不需要精靈的協助，因此人類便逐漸遺忘了精靈的存在。結果各精靈世界的神們，使用自己的最大靈感作出了「精靈石」，創造了遠離人類的新世界，而人類也一直發揮自己的力量，終於完成高度文明的科幻世界，如此人類與精靈都處於不同空間上享受幸福的日子。



有一天，精靈世界的小偷神「嚕龐」突然興起，竟發動手下去偷竊神聖的「精靈石」，結果卻因此破壞精靈世界的平衡，使得往後的精靈世界延伸出很大的問題，神偷嚕龐和他的手下們也就因此掉落到科幻世界。此時保衛精靈石的主角將軍娃娃--阿將，被賦予找回精靈石的任務，於是便開始展開冒險的旅程。



超人氣韓國知名卡通改編遊戲《將軍娃娃》，即將登陸電腦遊戲世界囉！這是一款動作類遊戲，主角為了精靈世界的平衡展開一連串冒險刺激的旅程，遊戲內容老少咸宜、適合全家同樂，讓你全家大小一同進入《將軍娃娃》的歡樂世界。

遊戲特色

1	以2D繪製角色造型，並搭配3D與2D製作的場景，呈現更精緻的畫面表現。
2	兼具動作與射擊類型遊戲的特色，帶給玩家更多樣化的樂趣。
3	主角造型可愛，在遊戲中亦有更帥氣武打的將軍變身造型。
4	活潑的場景變化和生動的敵人角色。
5	遊戲中共有五大關卡，故事情節緊湊有趣，讓遊戲更具吸引力。
6	老少咸宜、操作簡單，人人都可以快速上手。



主角介紹



阿將

本遊戲的主角，雖然只是小孩子，但一出生便擁有神奇無比的力量，所以同伴們都認為他是精靈世界裡最不平凡的精靈，有能力保衛整個精靈世界，因此稱他為「將軍娃娃」。

雖然在遊戲剛開始時只有中等配備及生命力，但在經過重重冒險的旅程中，一路上斬妖除怪都能獲得補充力量和提昇生命力的物品，在得到十格力量的同時，主角也能因此變身成為將軍，讓原本的自我防備工具「拳腳」也能瞬間轉換成「劍刀」的攻擊，而原本的武器「飛鏢」也能轉換成「弓箭」，使得一路打敗敵人的過程變得更加輕鬆容易。





遊戲輕鬆打2

預定推出日2002 12月

＊研究製造所：藍海豚科技　＊販賣流通所：智冠科技　＊遊戲類型：益智　＊科技需求：P-233、32MB



「遊戲輕鬆打 2」和第一代一樣是推出 5 個小遊戲，包括「魔幻星球」、「超級鑑定師」、「坦克風暴」、「宇宙戰線」以及「迷宮娃娃」等，每個遊戲都是很簡單、很有趣的遊戲喔！最重要的是，只要一點點的錢，就可以買到全部的遊戲了！

魔幻星球

魔術球是一種有趣的遊戲，許多朋友都曾經用它來打發過時間，還能訓練觀察與組織能力，製作小組這次精心設計了「魔幻星球」，不但遊戲佈局與介面設計都漂亮了許多，在氣氛的營造上也頗為用心，讓這個遊戲呈現出不錯的聲光效果。



坦克風暴

坦克作戰一直是戰略遊戲中的重要元素，「坦克風暴」針對坦克作戰的變數與特點，加以歸納整合，玩家可以善加利用旗下的坦克大隊，來完成任務，共有四種不同的坦克可供選擇，在攻擊力、裝甲、攻擊頻率、移動速度、射程等各有不同的優勢，敵軍來勢洶洶，千萬要小心！



超級鑑定師

「超級鑑定師」則是類似比一比、或者叫做找碴遊戲。玩家必須在二張幾乎相同的圖畫中，找出它們的相異處，相信很多朋友都會喜歡這種訓練眼力的遊戲。



宇宙戰線

說到射擊遊戲，大家最難忘的一定是大型機台上膾炙人口的「雷電」吧！「宇宙戰線」就是要讓你找回那種刺激又震撼的深刻感受，在無邊的縱向捲軸上風馳電掣，但是這次不用一直餵機器吃銅板了，在家就可以慢慢「電」魔頭了，不過，可要小心躲過那數也數不清的小型太空艦喔！



迷宮娃娃

「迷宮娃娃」是一款結合動作、迷宮、尋寶等元素所製作的遊戲。玩家扮演的是可愛的迷宮娃娃，一方面要迎擊迷宮中的怪獸，一方面還要蒐集魔法書破解迷宮的出口點，粉刺激喔！











千年貳：太極之章

預定推出日2002 11月

＊遊戲類型：線上角色扮演　＊科技需求：PII-200、64MB　＊研究製造所：Aozora　＊販賣流通所：永世泰

《千年》有史以來最精彩的改版‧‧‧‧‧‧‧‧

最新版的《太極之章》將會以全新的姿態呈現給玩家，不論是新手還是老玩家，在《千年貳》新版本中將會享受到以前從未有的樂趣，在九月中旬時，工坊將會開放一區太極劍門的測試區，讓在裡面的玩家可體驗全新的感受及前所未有的玩法，並且希望在測試期能解決程式上所有的問題，同時也希望測試玩家們能多提供一些意見給永世泰工坊，以求在正式上市時給玩家一個完善的遊戲空間，而這次的改版針對的新玩家所做的設計乃是在新手村有全新的拜師學藝的系統，讓修練武功成為一項愉快又有樂趣活動，也讓新玩家與舊玩家的武學修練不會強弱相差太懸殊。除了這點，交易的方式也不需打字了，全面的視窗化相信能讓玩家更能得心應手。





新增的裝備、更多炫目的特效



小尼：在永世泰工坊這次《千年貳：太極之章》的改版中，推出了一個全新的新人養成任務，其中新人的養成必需在新手島進行，NPC將會指定任務給新玩家並需要完成規定的新人養成條件，而完成任務後玩家會得到修練的經驗與兵器，這樣一個新手步入武林後也會具有相當的實力哦！^^

小藍：唉～那不是一樣，等你從新手島出來後雖然很有實力了，但別人都已經從新手級練到殺手級的了^^!!

《太極之章》的新特性‧‧‧‧‧‧‧‧‧‧‧‧‧‧‧‧‧‧‧‧



一、全新的拜師學藝系統

在新版《太極之章》中，武功的修練將會是很有趣的一部份，玩家在新手村中就可以拜師學藝，選擇不同的NPC學習武功，這種方式的改版將打破以前新手村中不能學習武功的設定，玩家在遊戲中將會有更多的選擇，而且在玩家武功修練到一定的程度後可以尋找更進一步的NPC，獲得遊戲更多的任務。

二、智慧化的交易系統

《太極之章》的所有的交易系統都做了人性化的改變改進，韓國ACTOZ有鑒於之前版本交易的不便，因而將交易系統作全面的視窗化，玩家不必在通過煩瑣的輸入指令進行交易了，而只需要用滑鼠點擊NPC就可以完成各種買賣。

三、最強的神兵利器

在太極劍門中新出現的裝備都是專門為上等武功而設計的裝備，這些裝備會帶有維持姿勢、命中率這些以前裝備中沒有的屬性，像太極日劍、太極月刀及青龍戰甲這些新裝備都會成為玩家最炫麗的裝備。相信六種上層兵器、13種極品裝備的現世，會為現階段千年世界帶來具大的衝擊。

四、最神秘的太極劍門

為了追求上等裝備，玩家需要在神秘的太極劍門中去冒險，而石棺洞將會是千年中難度最大的一個迷宮，玩家之間必須要團結合作才能取得最後的勝利，想要獨自逞英雄在《太極之章》是行不通的。陷阱地帶、太極廣場、機關區及太極秘室構成了太極劍門石棺洞的四大區域，而赦龍組、青龍刺客、電酒擅這些敵人都將是你完成任務中的最大阻礙。



五、最豐富的任務設計

在《太極之章》的任務中，最令人期待的應該就是與石棺洞的太極公子單挑了，因為透過這個任務你可以獲得夢幻裝備，當然這需要你有很強的實力才可以做到。不過新版千年還有其他許多新任務，比如新增的七色珠子任務將為玩家帶來更快一步致富的方式，門派推薦任務的出現也可以使玩家更快的融入千年的武俠世界。

城市百分百資料片 新世紀

預定推出日 2002 10月

＊研究製造所：永世泰　＊販賣流通所：永世泰　＊遊戲類型：策略模擬　＊科技需求：未定



蕾蕾：這款《城市百分百》資料片新世紀中，提供了即時建築設計工具、東方與西方的風格及古典與現代建築，你可以在遊戲進行中直接取用超過700種各式建築元件，可立即將自己的建築設計完成並蓋在指定的地點，而且沒有數量限制哦！小藍哥哥快看～我把安德烈斯王國也擺進來了耶^^。

小藍：嗯～我也把魔王的洞窟也擺進來了^^

蕾蕾：^^!!

都市發展升級制度

漫無目的之建設，將不再是都市發展的唯一方法，交通系統和公共建設也不再只是宏偉都市中的景觀點綴，因為在遊戲中，城市規模細分為新市鎮、縣轄市、省轄市、直轄市及首都等五個等級，而你必需兼顧到人民的生活品質、生活機能、市民情緒及運輸網路…等都市發展的要件，讓你徹底發揮規劃城市的智慧。而遊戲中會發生的突發狀況則包括了車禍、疾病、犯罪、火災、地震及氣候變化…等等各式各樣的事件穿插於遊戲進行中，你的應變能力即準備將受到民意的嚴厲考驗。而你能將你的城市升級到首都嗎，這些都要靠你平時的努力哦。



打造一座最細緻、最真實、最豐富的城市。

更精緻的交通建設



精緻的多機能現代住宅建築物

為了讓玩家享受更精緻的畫面，除了一般只提供2線平面道路，在本遊戲裡提供2、4、6線道路及林蔭道路，並可作2到4層的高架道路運輸，再搭配同樣可以作2到4層的高架鐵路運輸，如此便可設計出城市錯綜複雜的現代化高架鐵公路運輸系統。而你也可以在遊戲中挑選各式各樣精緻的火車：如全新3D構圖的火車，集合世界各國車種，除了車廂更精緻、也更真實，除此之外，你也可以選擇各種中高運量車廂的捷運車廂來使用，可以說是相當人性化設計化哦。

現代都會文明的極致展現

細緻真實的都市像貌，一個地圖格式為20X20公尺，所有模型均依此比例以3D軟體建構，不會有建築比例不協調的狀況。獨棟的住宅精巧細緻，上千公尺的橋樑完整呈現，鳥瞰畫面極為逼真之外，還有豐富完整的運輸系統，大型火車站的衆多月台可供數列火車同時進站停靠，規模宏大的機場可以容納數十架飛機起降、高架的捷運軌路及快速道路層層交錯，穿梭來去於高樓大廈之間，心動嗎？趕快來創造一個屬於你自己的現代都市吧！



立體高架的忠孝復興站，木柵站

建築物編輯器

編輯器提供非常多的建築物成品及建築元件，讓你發揮創造力，編輯自己偏好的建築物，並可將建築物存檔，如：一個超大型公園、體育場、大學醫學中心或首都特區，充分表現你的創造力哦！

玩家還可以為各個車站命名喔！



百貨商圈聚人氣

還有許多的都市建築物盡收眼底，有多功能市政建築物，如：台北市政府、中央圖書館、市警局、大型學校、廟宇及教堂，還有高科技商業建築物，如：新光三越、SOGO百貨、京華城、微風廣場等，更細緻真實的城市場景，更多擬真的建築設計，更多樣化的交通設施，《城市百分百新世紀》將帶給你建設都市的全新體驗和感受…。



充分展現未來感的新竹高鐵車站

封神 on-line



預定推出日2003 2月

＊研究製造所：IGS ＊販賣流通所：鈊象電子 ＊遊戲類型：角色扮演 ＊科技需求：未定

封神世界，驚奇再現

『封神』的世界是在另一個虛擬的次元，在這世界裡的人們，因為紂王、武王的大戰，再外加兩邊陣營仙人相互鬥法的情況下，最後紂王的希望成了幻影，他悔恨交加的走上摘星樓引火自焚，結束惡貫滿盈的一生。紂王死後他的靈魂在飄向封神臺接受敕封的途中，深藏在地獄最深處的懲妖鏡恰好正向外界釋放飽滿的罪惡妖氣…而這股妖氣正潛伏在紂王的意念深處…等待復活時刻的甦醒…。

這時刻終於到來！受原始天尊敕封為天喜星的紂王，在經過了千年的天神歲月，那股牢牢深植於紂王每一吋的血肉，吞噬著紂王每一處靈魂傷口的恐怖力量終於掙脫千年的禁錮。



紂王已經落入這股力量的支配，他開始產生背叛天界的思想，決定釋放出被封印在地獄的邪惡魔物，為世上黑暗日子的到來而計劃著。他知道



要進入地獄就必需『死亡』，唯有脫離『神』的皮囊，幽冥晦暗才會歡迎他…紂王拿起了斬仙劍揮刀自刎，他的一滴血灑落到人世間，災難也隨之降臨人間…

此時以往被封神的仙人們，眼見人界為魔物所塗炭，為阻止人界繼續的毀壞，紛紛回到人界，把自己的神力借給人類，使得原本已經失傳的仙術道法等等的秘術又重新在人界的世界出現，更使得人類終於有籌碼與魔物對抗，也因此在這個世界，練武及修行法術的風氣越來越興盛，而人與妖魔的對峙也就從此拉開序幕。



小藍：在《封神 on-line》中，職業是使社會體系能夠運作的動力，人可以擔任的職業類別有千百種，但目前在封神這世界深受妖魔危害做亂的威脅底下，能夠肩負起對抗紂王爪牙的職業唯有劍士、藥師、謀士及仙道等，而在神仙即將來到人界伸出一臂之力的時刻，我們來看看各個職業有何過人之處吧！^^

蕾蕾：什麼！能對抗紂王爪牙的還有仙道哦！那流川楓應該更利害囉^^

小藍：我還櫻木花道咧^^!!

職業介紹





藥師

在這個妖魔重返人間橫行的恐怖時刻裡，世上每個人的生命隨時都有可能遭到不測，而懸壺濟世的醫者正是寶貴生命的守護者。還有許多心繫天下的醫者，他們不但要醫治世人，也要施展妙手挽救日漸沉淪於魔掌的世界。藥師也是隊伍裡不可或缺的療傷人員，對於一般的攻防也非常拿手，是能攻能守的角色，除了集體回復同伴的狀態以及血量外，也是唯一了解復活奧秘的角色。



劍客

劍客有著強烈的使命感，也是滿懷理想的武學家，他們終其一生學習武器與戰鬥技能，這是他們追求正義實現的方式，尤其在亂世之中，更能看到他們勇往直前的英雄氣概。他們同時也是第一線的攻擊者，可使用大部分的武器與防具，除了擁有所有職業中最強壯的身體外，其物理的攻擊力與防禦力都是佼佼者。



謀士

謀士具有冷靜的頭腦以及高超的智慧，他們將所有的心力投注於觀察天地萬物的變化，潛心兵法韜略。謀士最寶貴的資產在於身處戰場上發揮卓越的指揮才能，劃奇謀出奇計，以寡敵眾。只要運用陣行得當，將能大幅提昇團隊的戰鬥能力與續戰能力，不過本身的攻防能力表現平弱。





仙道

他們天生就有著異於常人的智慧，仙道學習怪異的知識，將自己隔絕於紅塵俗世之外，鑽研風火水地自然元素力量，他們可藉由神秘難解的符咒與自然元素產生互動，當一個人擁有呼風喚雨的力量，他將令人不寒而慄。仙道最適合擔任後方火力支援者，利用各式符咒來驅動仙術，可使用多項屬性的仙術攻擊，本身的物理攻防能力雖差，但是在強大的術法攻擊下，多少彌補了這方面能力的不足。

新天上碑1.10版



＊研究製造所：韓國HI-WIN　＊販賣流通所：億泰利多媒體　＊遊戲類型：網路角色扮演　＊科技需求：PII-350、64MB RAM



天下武功出少林！少林寺除了是武學的寶窟之外，可也別忘了在少林還有處「中國廚藝學苑」等著你，咱們偉大的食神就是從這邊出師的呢。喝！哈！少林寺十八銅人！他們可會好好教會你少林武學的精華喔～

探索少林禁地

首先，大家都知道嵩山出少林，所以從常去打山豬的地方，就有路可通到少林寺。如地圖所示，其中分別有鍾樓、高樓及白衣殿等地下機關。所謂的地下機關，就是除了有超強怪物之外，更有一些火、箭、鐵釘…等等暗器無情地朝你身上招呼，中間還穿插著有時間限制的迷宮地形，功夫不夠的玩家如果亂闖禁地，保證三秒內見陽婆婆。

這個版本最特別的地方，就是有許多可以讓個人打拼的關卡，有點像是單機版RPG的



過關玩法，像是鍾樓就有1轉的任務、高樓有2轉的任務、大雄寶殿有3轉的任務及方丈室有4轉的任務。此外，本地圖未來還會追加像藏經閣(保管武功秘笈及經傳的地方)和千佛殿(過去少林武僧們練武的地方)等等新場景，敬請期待！

場景介紹



高樓

由4層樓所組成的地下城，在這邊有個可以2轉的場所，經由鍾樓前所設置的NPC--慧尚大師對話入場。

1樓：迷宮地形，有時間限制，設定為使用草上飛時可以通過。

2樓：機關地形，從牆上射出火和箭或從地上冒出鐵器和槍，或著從門縫中射出鐵箭等。

3樓：由迷宮、機關及怪物所構成。

4樓：與頭目打鬥

怪物：在2樓有火、箭、鐵箭及、鬼火(火花)；3樓有鬼火、鬼影及鬼霧；4樓有高樓護法。



地面場景

少林寺內部

由會走動的NPC(香火客、童子僧等)和固定式NPC(幫玩家傳送到地下城的老僧等)所形成。

少林寺外部

以原先在嵩山的怪物重新安排設定，例如山豬、野狼、七點蛇及黑頭蛇等等。

地下城

緊那羅殿(2個)：

此地為少林寺的調理室，是一個室內地下城，NPC有緊那羅(廚師)和武僧。

白衣殿 (4個)：

可由此移動到羅漢殿，NPC有少林羅漢(百八羅漢)。

鍾樓

由4層樓所組成的地下城，在這邊有個可以1轉的場所，經由鍾樓前所設置的NPC--慧丕大師對話入場。

1樓：迷宮地形，有時間限制，設定為走路就可以通過。

2樓：機關地形，從牆上會射出火和箭或從地上冒出鐵器和槍，或著從門縫中射出鐵箭等。

3樓：由迷宮、機關及怪物所構成。

4樓：與頭目打鬥

怪物：在2樓有火、箭、鐵箭及鬼火(火花)；3樓有鬼火、鬼影及鬼霧；4樓有鍾樓護法。





方丈室

在這邊有個可以4轉的場所，經由方丈室裡所設置的NPC--少林長門對話入場。在這邊得到與四天王打贏後所得到神物後，才可以通過關門。

怪物：

四天王，分別為東方持國天王，白色之身，手上是琵琶；南方增長天王，青色之身，手上是寶劍；西方廣目天王，紅色之身，手上纏著一條龍；北方多聞天王，綠色之身，右手拿傘，左手拿銀鼠。

大雄寶殿

在這邊有個可以3轉的場所，經由大雄寶殿前所設置的NPC--慧天大師對話入場(移動至羅漢密洞)。在這邊是由十八羅漢僧和觀音像鎮守，以一排站立著十八羅漢，只能一人可以通過的路(要想辦法通過)所構成。每一格都有一個十八羅漢，而在那之間的牆壁中會冒出火花，從各羅漢所得到的羅漢拳法18章，才可以通過十八羅漢宮的關卡，這樣算結束任務。

怪物：少林羅漢和觀音像

三國封神



預定推出日2002 11月

＊遊戲類型：牌卡戰略RPG　＊科技需求：P2-300、32MB　＊研究製造所：樂陞科技　＊販賣流通所：遊戲精靈

和神話人物一同冒險

故事主角摩幻玉，在一次尋寶任務中，因為誤觸“封靈神珠”，無意間釋放出888年前，被來仙境的喚靈奇俠－煌玄飛與迦羅葉封印在神珠內的天魔九御天。從此，六個神珠碎片飛散各地，射入不同人體內，其中一個神珠碎片便射入摩幻玉眼中，摩幻玉從此背負找齊神珠碎片，打敗天魔九御天的使命。在摩幻玉與同為神珠碎片射中的少女宇文夏荷，結伴尋找其餘神珠碎片的路途，結識了來自土世界，同樣持有神珠碎片的鬼震道，三人並結拜成為兄妹。

三人因緣際會下，遇到為報九御天殺妻之仇的金昊天，外表冷酷無情的他，讓宇文夏荷傾心不已，兩人因而發展出一段曠世情緣。另一方面，摩幻玉在尋找神珠碎片的途中，也因誤會認識了來自聖族聖女－風雲柔，本為聖世界儲備統治者的風雲柔，後因九御天入侵聖世界，慘遭滅族之禍，因此將解除九御天封印的摩幻玉，視為仇敵。鬼震道也和來自水世界的美女－冰蓉，患難見真情而成了歡喜冤家；這六個身帶碎片的俠客，就在凶險艱困的路途中相互扶持，並且肩負著尋找九御天，為蒼生除奸。





小尼：在《三國封神》的漫遊模式中，玩家必須憑步行卡來決定移動步數，要注意喔，當方格內出現『驚嘆號』時，就代表絕對不能漏掉的任務出現了，這跟大家熟悉的大富翁式「機會」和「命運」玩法很類似哦！但奇怪的是～小藍啊！你的頭上出現『星號』是代表什麼意思啊！

小藍：這代表我剛剛被沙雷納團長KTV～^^!!



六個肩負重任的俠客

而由玩家扮演的摩幻玉，也將和另外五位夥伴遭遇到由九御天體膚血肉幻化而成的金、木、水、火、土、聖六隻幻獸，這時候玩家就必須打敗幻獸之後，才能解開被封印的關卡，進到下一個關卡。而你必須通過層層考驗關卡，達成靈願任務，得到牌卡，才能夠利用牌卡繼續過關斬將，當然玩家也有可能走在路上就撿到一張明星牌卡喔！

破解過關的『驚嘆號』

而《三國封神》主要分為7大章，每章有多個關卡，遊戲一開始，玩家要先選擇漫遊地圖右下角的移動牌卡區中，其中一張步行卡或探索卡進行角色的移動，玩家可以利用漫遊畫面中的情報人頭，取得資訊。而漫遊畫面中的驚嘆號，是延續下一關卡的任務提示，玩家若要接續下一關卡，必須先解決漫遊畫面中的驚嘆號，也就是完成任務之後，才可以繼續進行劇情的演出。



善用『自訂牌組』功能

當玩家於漫遊地圖中遇到敵人時，將會觸發戰鬥進入戰鬥介面，戰鬥一開始會先顯示雙方戰力資訊及玩家可選擇『自訂牌組』、『隨機牌組』兩種牌組進入戰鬥，進入至戰鬥準備視窗後，玩家要在限制的時間內，於視窗中選取所要的牌卡及道具法術牌卡上陣，每場戰鬥共20回合，每回合戰鬥結束後，都會回至戰鬥牌卡選單視窗中，重新選擇牌卡上陣，在這個視窗中，也可使用捨牌增加玩家的生命力及靈力，或丟掉不必要的牌卡哦。

而玩家要注意的是，當遇到對戰模式時，戰鬥時牌卡的編排很重要，所以最好多多利用『自訂牌組』，才能熟悉牌卡組合之奧妙，當然打贏是件很重要的事，增加勝場，過關時的排名才會高，不過也不要自不量力，當你的能力弱時，千萬不要隨隨便便就站在幻獸影子下，牠會攻擊你的。





輪迴 UNKNOWN

預定推出日2002 11月

＊研究製造所：寰訊科技　＊販賣流通所：美商藝電　＊遊戲類型：動作冒險格鬥　＊科技需求：PII-450、128MB RAM



突破現世的隔膜，遨遊於前世的世界中，這是多麼棒的一場體驗！不期然地讓我想到了一部名為『龍虎五世』的漫畫，就是透過感應到前世而讓現世的自己大幅提昇威能。想我堂堂的勇者，前世應該也是個了不起的人物吧？！不知道這Sheela能不能也來帶領我進入前世的世界中呢？

以”輪迴”爲主軸 的故事情節

玩家在遊戲中扮演21世紀時的一個考古學家，因為追查養父被害的事件而被捲入一連串的事件中。一個神秘美麗的靈魂Sheela在這時出現，將主角帶入了前世的輪迴。主角在現代、埃及和亞特蘭提斯三世中來回，從每個事件裡找出蛛絲馬跡，慢慢的拼湊出最終的真相……



主角穿梭在現代，古埃及和亞特蘭提斯三個時空裡

融合格鬥要素的 動作冒險遊戲

《輪迴》與一般動作遊戲最大的不同點，在於多樣化的招式呈現。除了基本的拳與踢之外，玩家只要在適當時機按下對應的鍵盤按鍵和滑鼠鍵，就可以發出威力較大的招式，例如：↑鍵加拳鍵即可發出強力肘擊；↓鍵加腳鍵即可發出掃堂腿。連續攻擊成功的話還可以累加連擊數(combo)，所得到的 連擊數會轉換成鬥氣，累積鬥氣可以發出攻擊力超群的無敵爆發技(Power attack)。另外在攻擊過程中不時搭配慢動作鏡頭，充分表現出豪邁痛快的格鬥美學，享受如電影般的遊戲體驗。



遊戲中會出現許多招式豐富的敵人角色

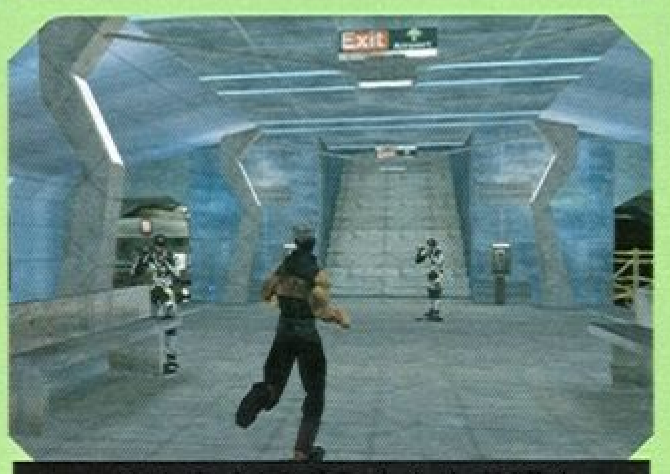
多樣的武器 和超能力

除了拳腳招式外，玩家也可以在遊戲過程中取得各式各樣的武器來進行攻擊。不同的輪迴世界所取得的武器也隨之不同：在現代使用槍械，在埃及以刀和弓箭為主，亞特蘭提斯則是十分先進的科技兵器，各有其特色。需要注意的是各個時代的武器是不會在其他時代出現的，所以可別想用亞特蘭提斯的脈動槍來打埃及的狗頭武士喔！

另外，主角承襲了亞特蘭提斯時代所擁有的超能力，可以用在輔助戰鬥，例如：加強攻擊力、護體力場及召喚特殊兵器等，超能力的特效十分華麗，讓喜歡劍與魔法的玩家多一分驚喜。



除了一般攻擊外，也有法術可以施展



敵人會由四面八方向主角襲來

國際水準 的3D表現

《輪迴》採用與《魔捲晨風》(Morrowind)、《自由武力》(Freedom Force)及《Dark Age of Camelot》同一款的3D呈像引擎，畫面精美且流暢，即時的光影運算讓人物在經過不同區域時，會因不同的光源而映上不同的光影，就如同真實的環境一般。在進行遊戲的同時不妨好好觀賞一下製作小組用心經營的華麗場景。



在3D場景刻劃上有相當細膩的表現

ASGARD神之領域



預定推出日2002 12月

＊研究製作所：EXON　＊販賣流通所：數碼細胞　＊遊戲類型：多人線上角色扮演　＊科技需求：P-433‧128MB

充滿北歐風味的故事背景



『ASGARD神之領域』以北歐神話為故事背景，敘述在神之領域（Asgard）中，光、闇兩位絕對之神的對立與衝突。遊戲畫風清新可愛，人物造型生動細緻，所有人物、怪物、場景造型以全部以極細緻的電腦3D模型Render成高品質的2D造型，遊戲畫面品質與遊戲介紹中的電腦動畫無異，極為生動逼真，採2.5頭身Q版人物造型，角色可愛討喜，老少咸宜。



◆一開始的登錄畫面，很有北歐的味道喔！

◆背景及人物的造型十分強調可愛風格



最近王國內流行起一股以可愛風格為代表的線上遊戲，這款「神之領域」打得也是可愛牌。以北歐風格的背景，加上動作服裝俏皮的人物設定，真是讓人看一看就覺得愛不釋手呢！礙於時間問題，這一次先就遊戲特色做一些簡略的介紹，想知道更詳細的消息，就請留意後續的報導喔！

魔法、技能豐富　物品裝備繁多

『ASGARD神之領域』的戰鬥方式，採和天堂與RO相同的即時制戰鬥，遊戲節奏明快，人物角色不論在何時皆有動作，遊戲整體性動感十足。遊戲中各個職業接有十數種以上的技能可供學習，魔法師甚至有數十種魔法可以學習使用；且遊戲中的物品裝備高達上千種，所有服裝、帽子及武器、盾牌裝備人物身上，都會忠實呈現在自己的人物外觀上，讓自己角色不再是一成不變，完全秀出自己的特色。



◆遊戲中的戰鬥講究明快簡單



人物表情豐富　造型千變萬化

在『ASGARD神之領域』中，所有人物依性別、職業、等級不同，都有其獨特的服裝及道具可以使用，多達上百種的服裝造型，讓玩家在遊戲中都顯得獨一無二。而人物表情細緻，甚至連眨眼、微笑的表現都表現的淋漓盡致；遊戲中人物內建十數種逗趣可愛的表情動作，讓玩家可以用生動可愛的表情動作取代冷冰冰的文字來表達情感。遊戲中所有怪物造型及行動、戰鬥模式皆獨具特色，且摒除了線上遊戲常為人詬病的血腥暴力，以可愛有趣的方式表現遊戲的內容，帶給玩家清新奇特的感受。



◆雖然是戰鬥畫面，但是一點也不感覺到血腥暴力。



網路技術成熟　頻寬要求低

『ASGARD神之領域』是一款特別強調社群互動的線上遊戲，除了遊戲特別強調個別職業的團體合作之外，還附加了獨創的名聲及師徒制度，讓等級高的玩家除了練功打怪、解任務外，還可享受帶新手的樂趣，因此遊戲中的互動更為頻繁活絡。線上遊戲最重視除了遊戲內容外，其網路技術的成熟穩定與否亦直接影響到玩家遊戲的意願，Asgard不同於其他線上遊戲，在韓國從一開始測試迄今，遊戲伺服器的運作極為良好，從未發生過任何當機或意外，且遊戲所需的網路頻寬極低，即使是連線狀況較差的電話撥接用戶也可以順利進行遊戲，不會有LAG或延遲的情況發生。



◆遊戲中十分強調互相合作。


11月瘋狂上市！
EA SPORTS™
NBA LIVE 2003
勁爆美國職籃
新增特色
超過30個以上的全新攻籃動畫
每一秒動作就能播放60張流暢畫面
全3D方式呈現臨場反應
穿插50個以上的新比賽情節
重回公牛王朝的輝煌年代
5000個以上豐富的新語音播報內容
全新的球員和教練對話內容
11月16日 等你來挑戰!!
想要跟Jason Kids 來場一對一鬥牛賽嗎!!!!想要大聲秀出你的籃球技巧嗎？輕鬆帥氣帶球上籃？蓋火鍋？運球過人的高難度動作嗎？ 11月16日《勁爆美國職籃2003》讓你在新光三越信義店4樓一次秀個夠！現場購買《勁爆美國職籃2003》還可以獲得神秘贈品並參加現場抽獎活動喔！
PC CD ROM
XBOX
PlayStation.2
© 2002 Electronic Arts Inc. All rights reserved. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand. © 2002 NBA Properties, Inc. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.
所有賽事 盡在遊戲中

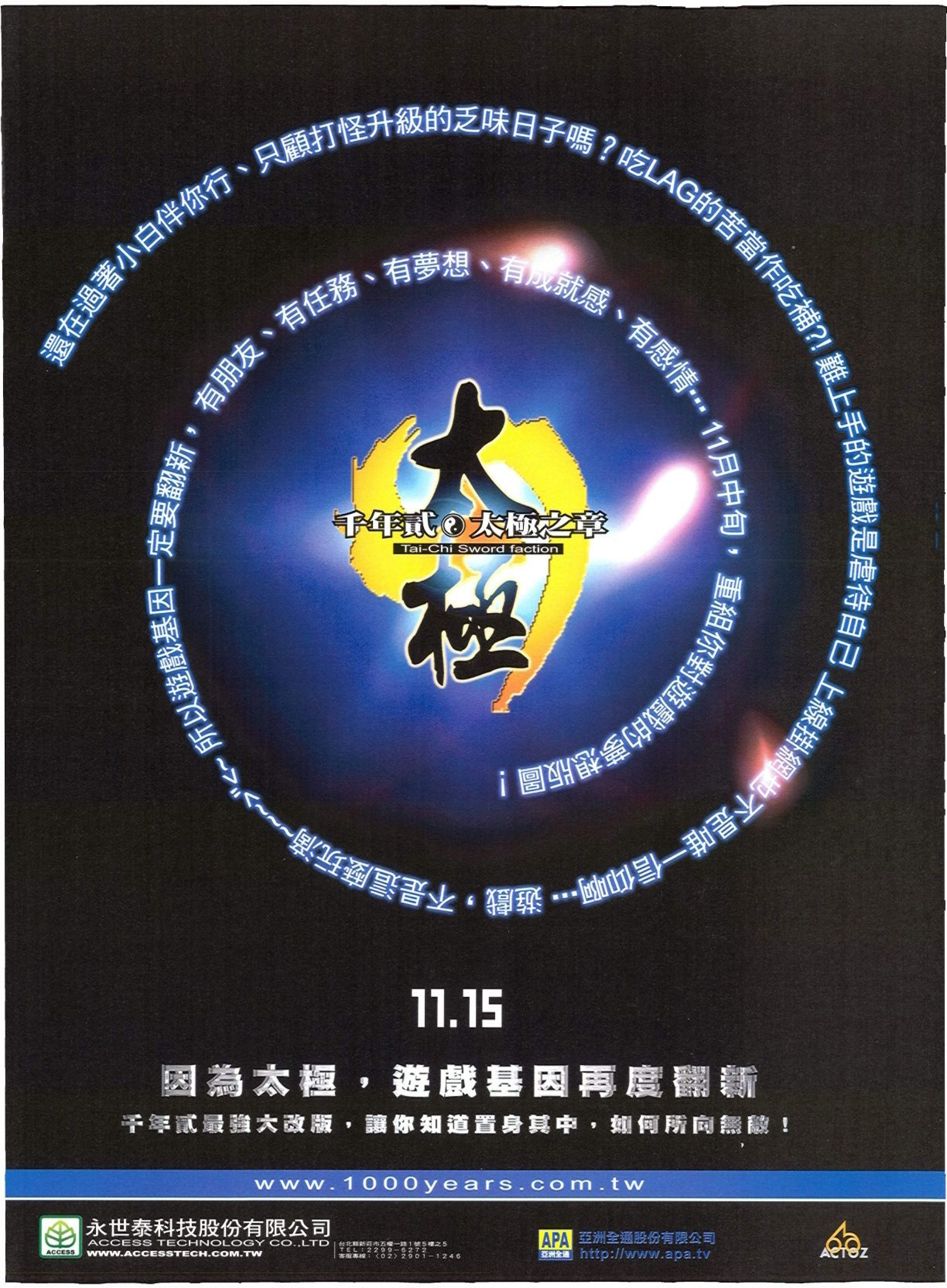

gamania
炮火隆隆，
刀光劍影炫惑善戰靈魂！
Laghaim
混亂冒險
矛盾・驚奇・新體驗
最華麗的攻城實戰・最震撼的聲光刺激
整理舊物時，無意間翻出褪色磨損的模型玩具，喚起兒時模擬戰爭遊戲的童年記憶……。在「混亂冒險」裡，有更激烈的攻城戰鬥、更炫目的攻擊場景，聲光俱佳的緊迫感媲美3D立體電影。在霓紅般炫目繽紛的攻城戰中，我那如巴洛克般華麗的魔法正舞著狂放不羈的嘉年華！
http://www.gamania.com/laghaim/
遊戲橘子數位科技股份有限公司
GAMANIA DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.
台灣 台北縣235中和市中正路736號12樓之2（遠東世紀廣場）
TEL: 02-8024-2002 · 0800-031-500 FAX: 02-8226-9936 http://www.gamania.com
NAKO Interactive
Have a good GAME!

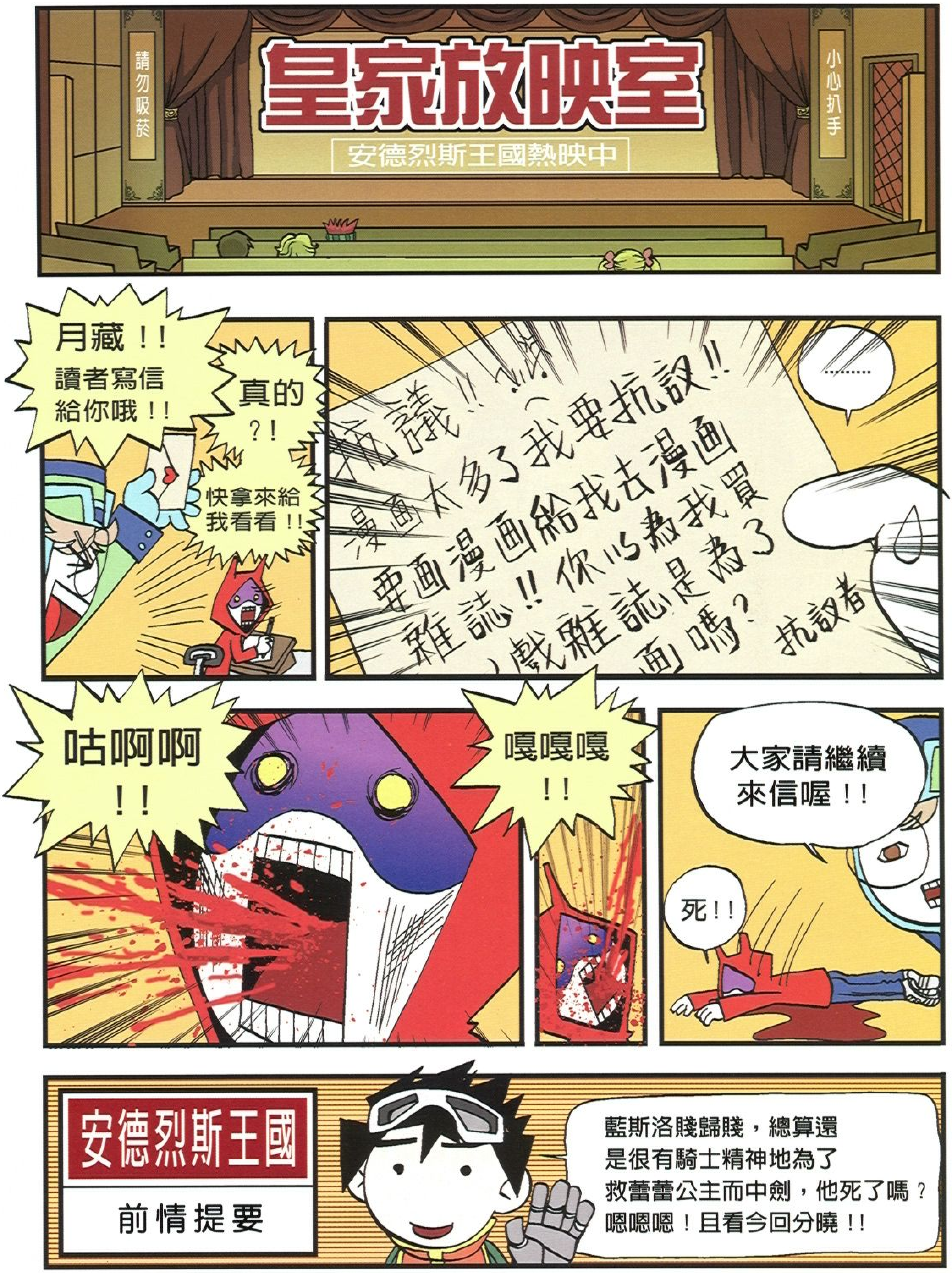

gamania
兵分二路，包夾戰術直搗敵軍陣營！
Laghaim
混亂冒險
矛盾・驚奇・新體驗
最驚奇的攻城體驗・最熟悉的團隊默契
「衝呀」！「殺呀」！小時候，總與死黨們運用合縱連橫、人海戰、武器戰等各種奇門怪招打遍天下無敵手……。在「混亂冒險」裡，再次體驗與親蜜戰友聯合陣線殺敵的樂趣在同仇敵愾、結盟組隊的攻城過程中，我彷彿又看到死黨們合作無間的團隊默契。加油吧！這一仗我們還是要贏！
http://www.gamania.com/laghaim/
遊戲橘子數位科技股份有限公司
GAMANIA DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.
台灣 台北縣235中和市中正路736號12樓之2（遠東世紀廣場）
TEL: 02-8024-2002・0800-031-500 FAX: 02-8226-9936 http://www.gamania.com
NAKO Interactive
Have a good GAME!


韓國知名卡通改編精靈冒險遊戲
현재 KBS 2TV에 인기리 방영중
將·軍·娃·娃
a-jang.com
老少皆宜容易操作的動作冒險遊戲
啊!好恐怖的樹木怪物喔...
在神秘神殿裡,遇到皮咕豬的強力攻擊...
沙漠中出現這麼多的木乃伊,這到底是...
a-jang
遊戲特色
2D繪製角色造型，忠實呈現原作風格。
搭配3D製作的場景，呈現更精緻畫面表現。
具動作與射擊類型遊戲，給玩家多樣化樂趣。
主角造型可愛，遊戲中亦有更帥氣的武打將軍造型。
遊戲共有五大關卡，故事情節緊湊有趣。
製作發行：
LONAISOFT
龍愛科技有限公司
LONAISOFT TECHNOLOGY CO., LTD.
台中市北區英才路396號4樓之3
TEL:(04)2310-7066 FAX:(04)2310-7068
網址:http://www.lonaisoft.com.tw
智冠科技股份有限公司
MIZION ENTERTAINMENT
SOFT ACTION


gamania
混亂冒險
霸王挑戰賽
四人幫。搶劫百萬獎金？
挑戰霸主擂台，百萬獎金輕鬆帶回家！
混亂戰翻天　烽火連十月
指揮若定的魅力？臨危不亂的機警？
運籌帷幄的睿智？力挑山河的無敵？
現在，只要四人組隊參加混亂冒險－霸主挑戰賽，
累積最多經驗值的隊伍即有可能獲得權力象徵－
夏隆城主之寶座，百萬獎金輕鬆帶回家！
還有多重獎品等你拿！
三缺一嗎？還不快呼朋引伴湊齊屬於你的混亂四人幫！
詳情請參閱活動網址：
www.gamania.com/laghaim
【飛鴿傳書】
▲報名時間　10月9日(三)～11月10日(日)
▲報名網址　www.gamania.com/laghaim　混亂冒險霸主挑戰賽活動網頁
【關鍵時刻】
▲活動報名　10月9日(三)～11月10日(日)
▲初賽時間　11月15日(五)～11月22日(五)
▲決賽時間　11月30日(六)
▲頒獎時間　11月30日(六)
【霸主獎項】
▲第一名　新台幣一百萬元
▲第二名　IBM notebook四部　(實際贈品以網頁公佈為準)
▲第三名　Neovo液晶顯示螢幕四台　(實際贈品以網頁公佈為準)
Laghaim
混亂冒險
矛盾・驚奇・新體驗
遊戲橘子數位科技股份有限公司
GAMANIA DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.
台灣 台北縣235中和市中正路736號12樓之2 (遠東世紀廣場)
TEL: 02-8024-2002 · 0800-031-500 FAX: 02-8226-9936 http://www.gamania.com
NAKO Interactive
neovo
Have a good GAME!


城市百分百
新世紀
更多的大眾運輸工具
更多你熟悉的建築
滿・足・你・的・夢・想
打造你的百分百城市
最本土的城市模擬遊戲
更多的樂趣等你來體驗
永世泰科技股份有限公司
ACCESS TECHNOLOGY CO.,LTD
www.accesstech.com.tw
台北縣新莊市五權一路5樓之5
TEL:(02)2299-6272
客服專線:(02)2901-1246
APA 亞洲全通
亞洲全通股份有限公司
http://www.apa.tv


還在過著小白伴你行、只顧打怪升級的乏味日子嗎？吃LAG的苦當作吃補?!難上手的遊戲是虐待自己上線掛網也不是唯一信仰啊…遊戲，不是這麼玩滴~~~~~所以遊戲基因一定要翻新，
有朋友、有任務、有夢想、有成就感、有感情…11月中旬，重組你對遊戲的夢想版圖！
太極
千年貳 太極之章
Tai-Chi Sword faction
11.15
因為太極，遊戲基因再度翻新
千年貳最強大改版，讓你知道置身其中，如何所向無敵！
www.1000years.com.tw
永世泰科技股份有限公司
ACCESS TECHNOLOGY CO.,LTD
WWW.ACCESSTECH.COM.TW
台北縣新莊市五權一路1號5樓之5
TEL:2299-6272
客服專線:(02)2901-1246
APA 亞洲全通
亞洲全通股份有限公司
http://www.apa.tv
ACTOZ



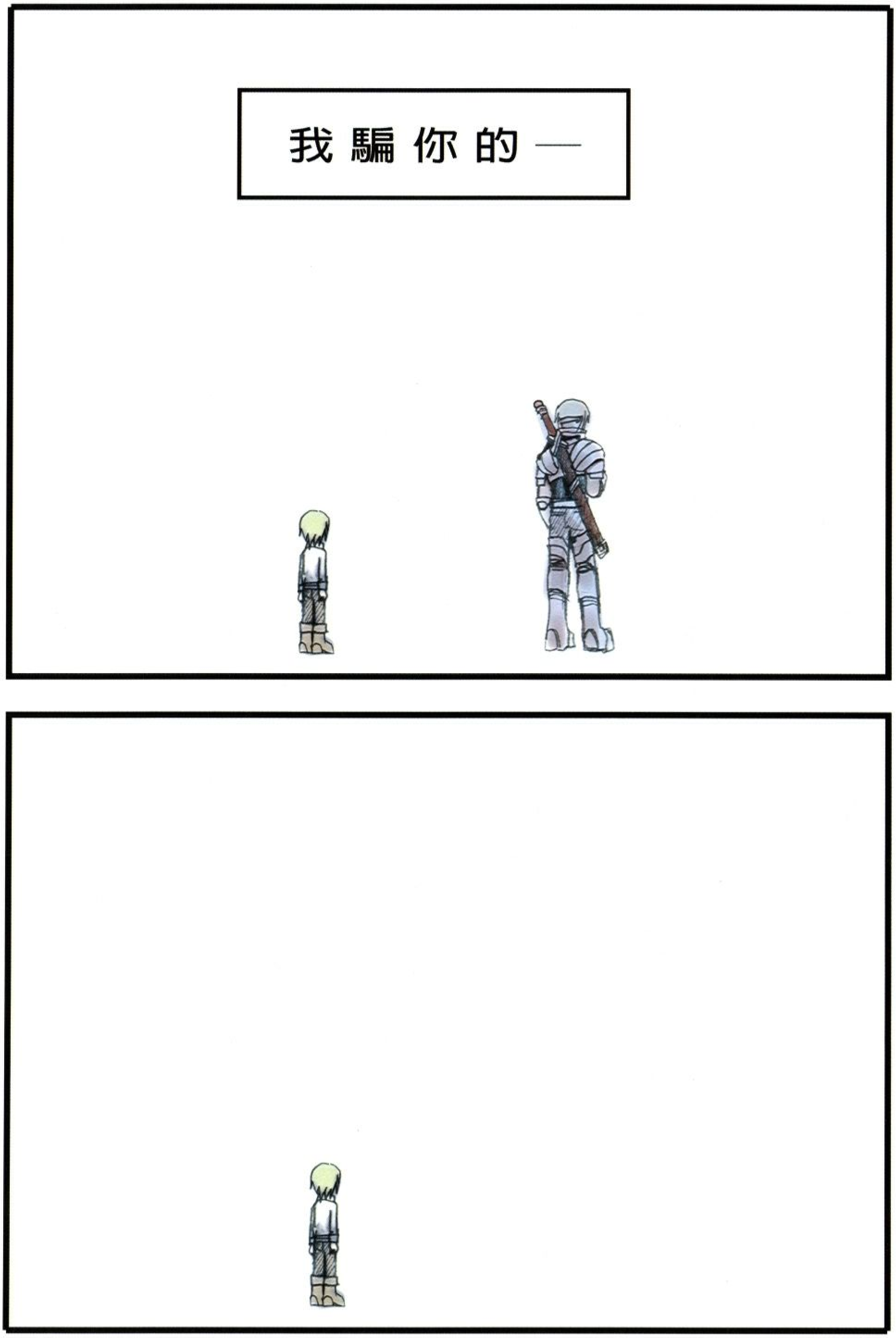
請勿吸菸
皇家放映室
安德烈斯王國熱映中
小心扒手
月藏!!讀者寫信給你哦!!
真的?!
快拿來給我看看!!
抗議!!
漫畫太多了我要抗議!!
要畫漫畫給我去漫畫
雜誌!! 你以為我買
雜誌是為了
嗎?
抗議者
……
咕啊啊!!
嘎嘎嘎!!
大家請繼續來信喔!!
死!!
安德烈斯王國
前情提要
藍斯洛賤歸賤，總算還是很有騎士精神地為了救蕾蕾公主而中劍，他死了嗎?嗯嗯嗯!且看今回分曉!!

皇家放映室/安德烈斯王國

你可曾流著淚從夢中醒來，
卻不記得到底夢見了什麼？

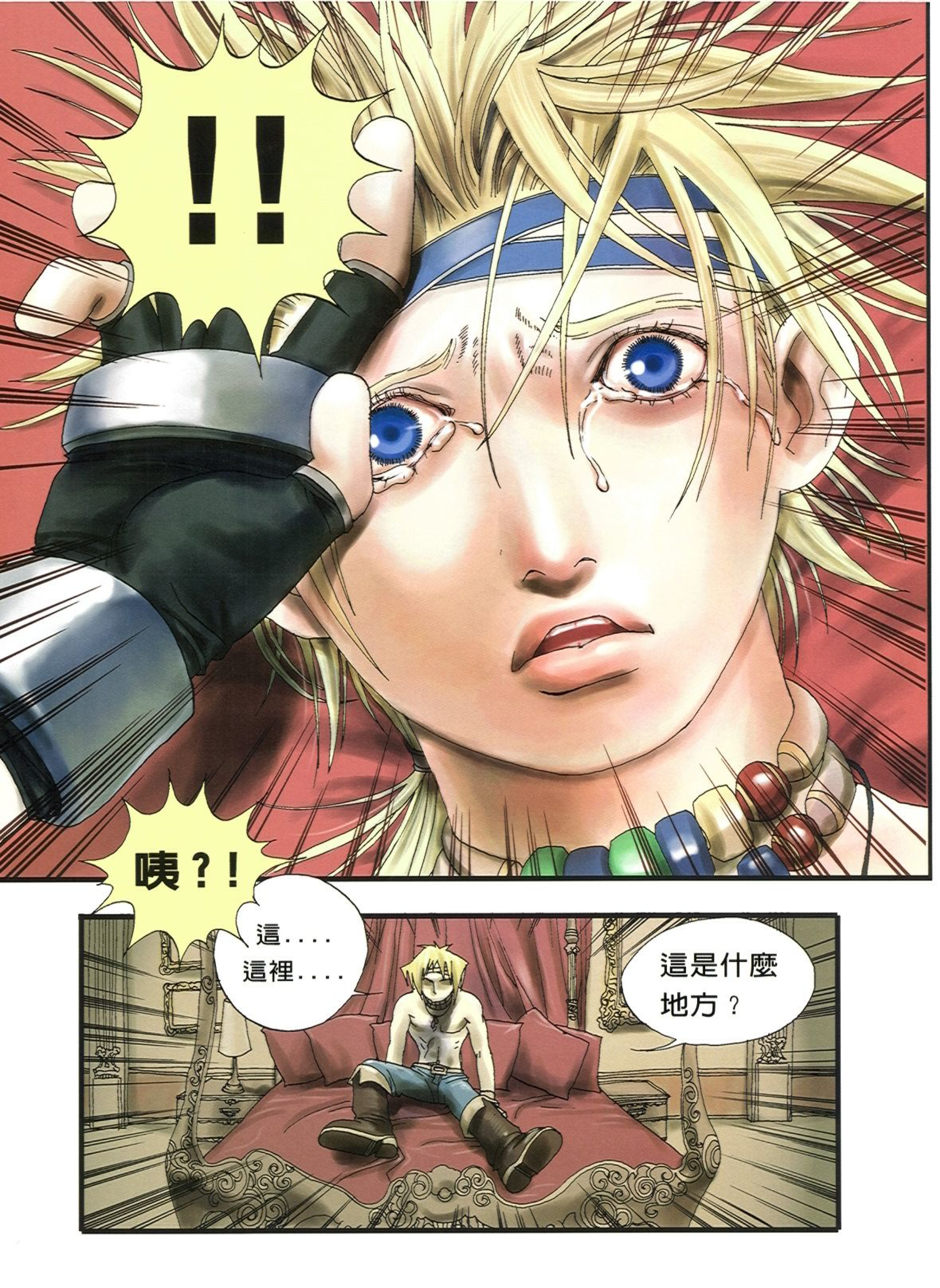



爸爸你才要小心迷路咧 ~
別忘了！
這次騎士團要在北樹林集合唷！！
是緊急集合唷～
才不是—
好啦！
知道了！爸爸很快就會回來了！
今天是你生日嘛～
根本沒什麼集合，爸爸你別去啊！！
別去啊！！
爸爸—


我騙你的—


安德烈
VoL:5 才不是說說而已


斯王國
Comic by 月藏

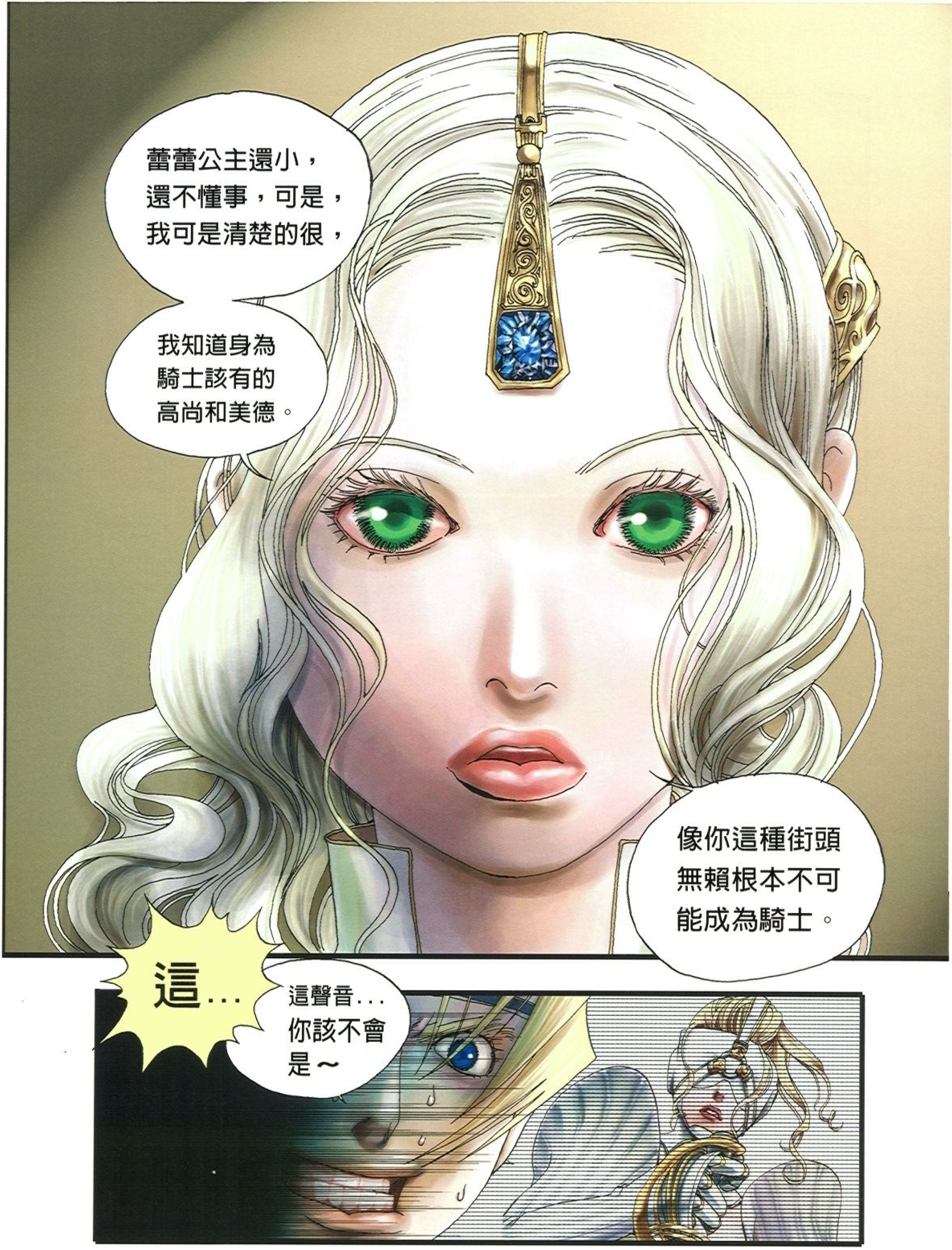

!!
咦?!
這....
這裡....
這是什麼
地方？


我記得
……
奇怪!!
我還沒死
嗎？...
傷口已經
癒合了...
好厲害~
這一定是超
高等級的治
癒咒文...
這到底...
是怎麼
一回事呀?
咦?
你醒來啦?!
!!


你真是
勇敢!!
你救了我們
最疼愛的
蕾蕾公主唷~
這……這
到底是怎麼
回事呀?
你忘了嗎？
你捨身救了
蕾蕾公主。
還好你的
傷口不深，
公主已經請
人醫好了喔！
謝天謝地
你沒事...
你已經
不會痛
了吧?
這裡是王宮喔！


不只如此，
公主看你
這麼勇敢，
還打算封你
為騎士喔！
公主真是
太可愛了
對啊
封……封
我做騎士？
真的嗎？
當然是
真的呀～
不過～
有個
小問題…
什麼
問題？
嗚～
好大～


問題是你
不適合
做一個騎士。
?!


蕾蕾公主還小，還不懂事，可是，我可是清楚的很，
我知道身為騎士該有的高尚和美德。
像你這種街頭無賴根本不可能成為騎士。
這...
這聲音...你該不會是～

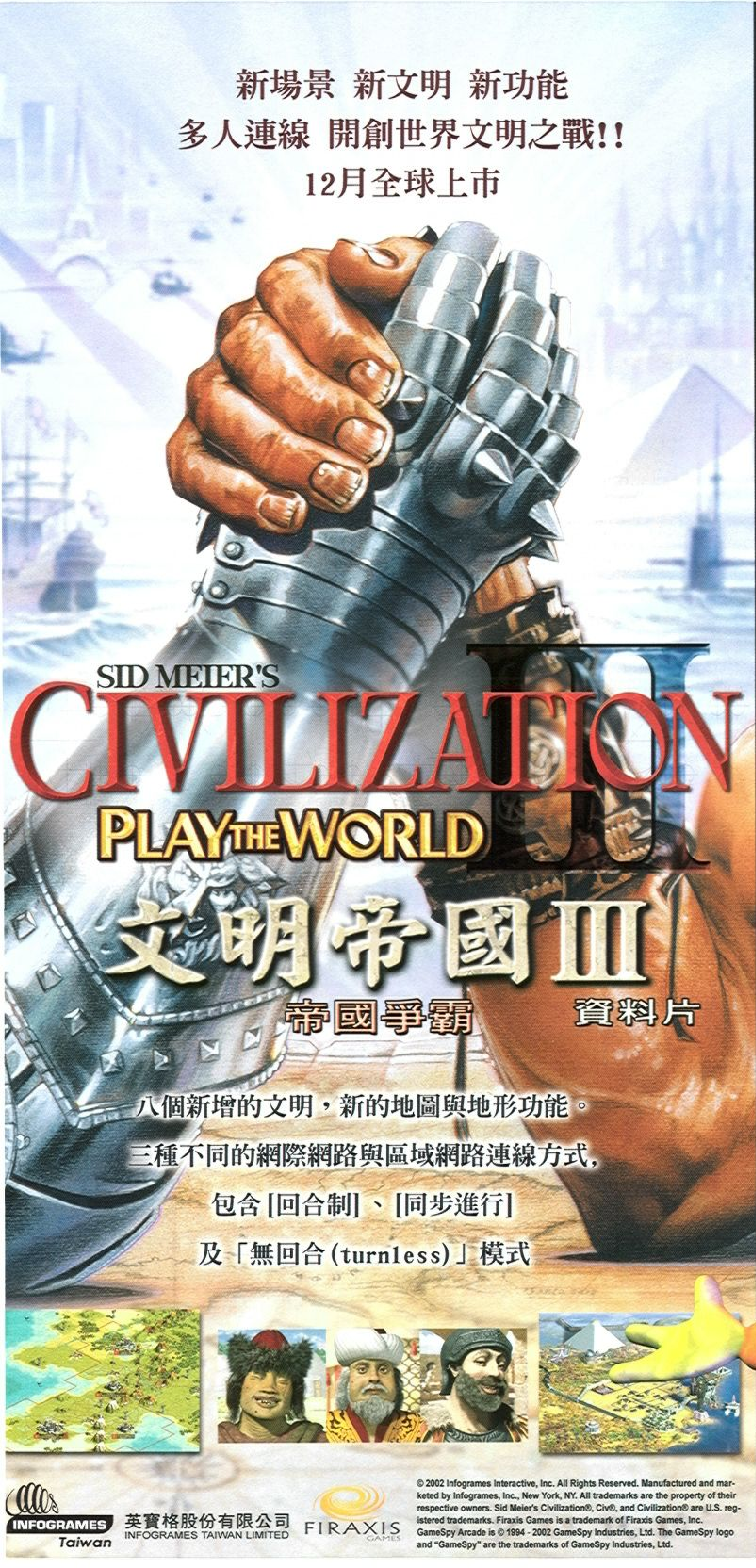

你走吧！
我會告訴公主
你已經逃走了。
反正逃走不
正是你的專
長嗎？
你所謂的騎士
精神也只是
說說而已吧？
雖然我們
很感謝你捨身
救了公主，
但是你絕對
不可能成為高
尚的騎士的。
去你的！！
誰希罕！！
我才不屑做
什麼鳥騎士
咧！！
那就
好！！
碰！！
.....
...


……
我在幹什麼啊？
我說謊！！
其實我真的好想成為一名騎士。
而且我的騎士精神才不是說說而已的。
不過，
現在有個更嚴重的問題….
我…迷路了！！
誰沒事把皇宮蓋這麼大幹嘛？
快離開這裡！！
咦？！
是誰？！






你沒聞到嗎？
空氣裡充滿了
邪惡的氣味。
這地方受到
詛咒了！！
快離開這裡！！
待續
勇者阿雷斯為何會出現在皇宮裡？他又想警告藍斯洛什麼事呢？下一回，安德烈斯出現新危機！！


新場景 新文明 新功能
多人連線 開創世界文明之戰!!
12月全球上市
SID MEIER'S
CIVILIZATION III
PLAY THE WORLD
文明帝國III
帝國爭霸
資料片
八個新增的文明，新的地圖與地形功能。
三種不同的網際網路與區域網路連線方式，
包含[回合制]、[同步進行]
及「無回合(turnless)」模式
INFOGRAMES
Taiwan
英寶格股份有限公司
INFOGRAMES TAIWAN LIMITED
FIRAXIS
GAMES
© 2002 Infogrames Interactive, Inc. All Rights Reserved. Manufactured and marketed by Infogrames, Inc., New York, NY. All trademarks are the property of their respective owners. Sid Meier's Civilization®, Civ®, and Civilization® are U.S. registered trademarks. Firaxis Games is a trademark of Firaxis Games, Inc. GameSpy Arcade is © 1994 - 2002 GameSpy Industries, Ltd. The GameSpy logo and "GameSpy" are the trademarks of GameSpy Industries, Ltd.


Zapper
足智多謀的小英雄，
有著成龍,李連杰的矯健身手，
印地安那瓊斯的冒險精神。
他到底是誰??
十一月答案揭曉!!
天兵一號



絕冬城之夜
世界級的品牌 世界級的水準
耗費五年光陰 生產極品中的極品~絕冬城之夜
歷時五個月的改版 產生最親切的中文語言版本
反覆的測試 只爲了呈現最好的一面
中文版 11月正式生產上市
榮獲世人的肯定與讚揚 勇居最佳角色扮演遊戲寶座
• 遊戲耐玩度: 約9.3分
• 畫面精緻度:約9.3分
• 音效/音樂設計:約9.5分
• 上手難易度:中等
• 設計創意思考:98分
• 整評:9.4分
Gamer's Pulse 角色扮演傑出象徵獎
Computer Gaming World 編輯推薦
Gamer's Hell 究極金牌獎
Gone Gold 金牌獎
Games Domain 頂極遊戲獎
GameSpot 2002年7月 最佳遊戲代表
Loadedinc.com 最搶手產品獎
GameZone 編輯推薦
INFOGRAMES Taiwan 英寶格股份有限公司 INFOGRAMES TAIWAN LIMITED
Tel:02-55549523 Fax:02-25456060
http://www.tw.infogrames.com
ATARI
Developed by BIOWARE CORP
通路經銷 大宇資訊股份有限公司 SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
NEVERWINTER NIGHTS 2002 Infogrames Entertainment, S.A. All Rights Reserved. Published by Infogrames Europe SA. 2002 BioWare Corp. BioWare Aurora Engine copyright 1997-2002 BioWare Corp. All Rights Reserved.BioWare, the BioWare Aurora Engine, and the BioWare Logo are trademarks of BioWare Corp. All Rights Reserved. Neverwinter Nights, Forgotten Realms, the Forgotten Realms logo, Dungeons & Dragons logo, Dungeon Master, D&D, and the Wizards of the Coast logo are trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc., a subsidiary of Hasbro, Inc. and are used by Infogrames Entertainment, S.A. under license. All Rights Reserved. Windows and Windows 95/98/2000 are registered trademarks of Microsoft Corporation. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. ATARI is a registered trademark of Atari Interactive Inc., a wholly owned subsidiary of Infogrames Interactive Inc.



ro.gameflier.com
ro.gameflier.com
ro.gameflier.com
ro.gamef
仙境RO伝説
RAGNAROK ONLINE™
http://www.gameflier.com
ONLINE
RAGNAROK ONLINE
六大職業用力二轉，
七大寶物驚喜放送！
傳統門市獨賣
魔幻法師包
7-11獨賣
多金商人包
OK獨賣
冷箭射手包
包包獨賣、包包驚喜，
30天無限暢遊動力全開！
強力內含
・仙境傳說Online遊戲光碟1片
・30天無限暢遊儲值月費卡1張
・搶手花花虛擬寶物回函抽獎卡
・天使領路手冊1本〈含操作說明＋地圖〉
強力特價NT$299元
・因網路遊戲會定期隨時更新調整，一切資料以當時遊戲中之現狀為準。
可愛魅力大滿載，
搶手寶物快樂送
憑包裝內回函抽獎卡，還有機會抽中最搶手的RO花花虛擬寶物喔！！


萊爾富獨賣
強力劍士包
全家獨賣
連鎖通路獨賣
天使服事包
衣網情深包
網住你無法自拔的冒險熱情！
情深一片，戀戀相送
仙境傳說Online遊戲光碟1片〈100點開卡點數〉
10個24小時無限暢遊儲值帳號--10個獨立「24小時無限暢遊儲值帳號」，隨你任選10天分開儲值，24小時盡情暢遊仙境傳說！
秋冬新版RO 限量T恤
波利Q表情紋身貼紙
天使領路手冊1本〈含操作說明＋地圖〉
ro.gameflier.com
情深特價
NT$
299
元
RAGNAROK ONLINE
快樂抽獎
與波利的
第一次親密接觸
500組波利浴巾
回函大贈送！
ELEVEN
OK便利店
萊爾富
福客多
均有販售
研發 GRAVITY
發行 智冠科技股份有限公司
代理 遊戲新幹線

玩RO讓你水嫩飽滿

還在努力喝保養品讓皮膚晶瑩剔透？
還在努力喝保養品讓皮膚晶瑩剔透？不～現在起，玩RO也有這種效果，即日起只要在全省7-11便利超商購買任二瓶統一礦泉水或H_2O純水，憑發票來登錄就可參加抽獎，不但讓你水喝越多越美麗，也要讓你獎到滿面春風喔!



即日起至12月14日止~

只要您在7-11便利商店購買任二瓶"統一礦泉水"或"H_2O純水"的發票，憑發票在仙境傳說官方網站登錄您的發票號碼及個人資料，待活動結束後，即有機會獲得以下大獎：

(1)PS2一名
(2)CD音響二名
(3)DVD放影機三名
(4)數位相機四名
(5)仙境傳說999元快樂派對包十名

注意：

1、活動時間：91年10月14日～91年12月14日
2、大獎中獎名單公佈：91年12月20日
3、只有在7-11便利商店購買的發票才可登錄中獎者在名單公佈後，須提供您的發票及個人身份證影本寄至115台北市南港路二段95號6樓之一 Ro工作小組，以茲核對！



仙境傳說 RAGNAROK ONLINE
http://www.gameflier.com

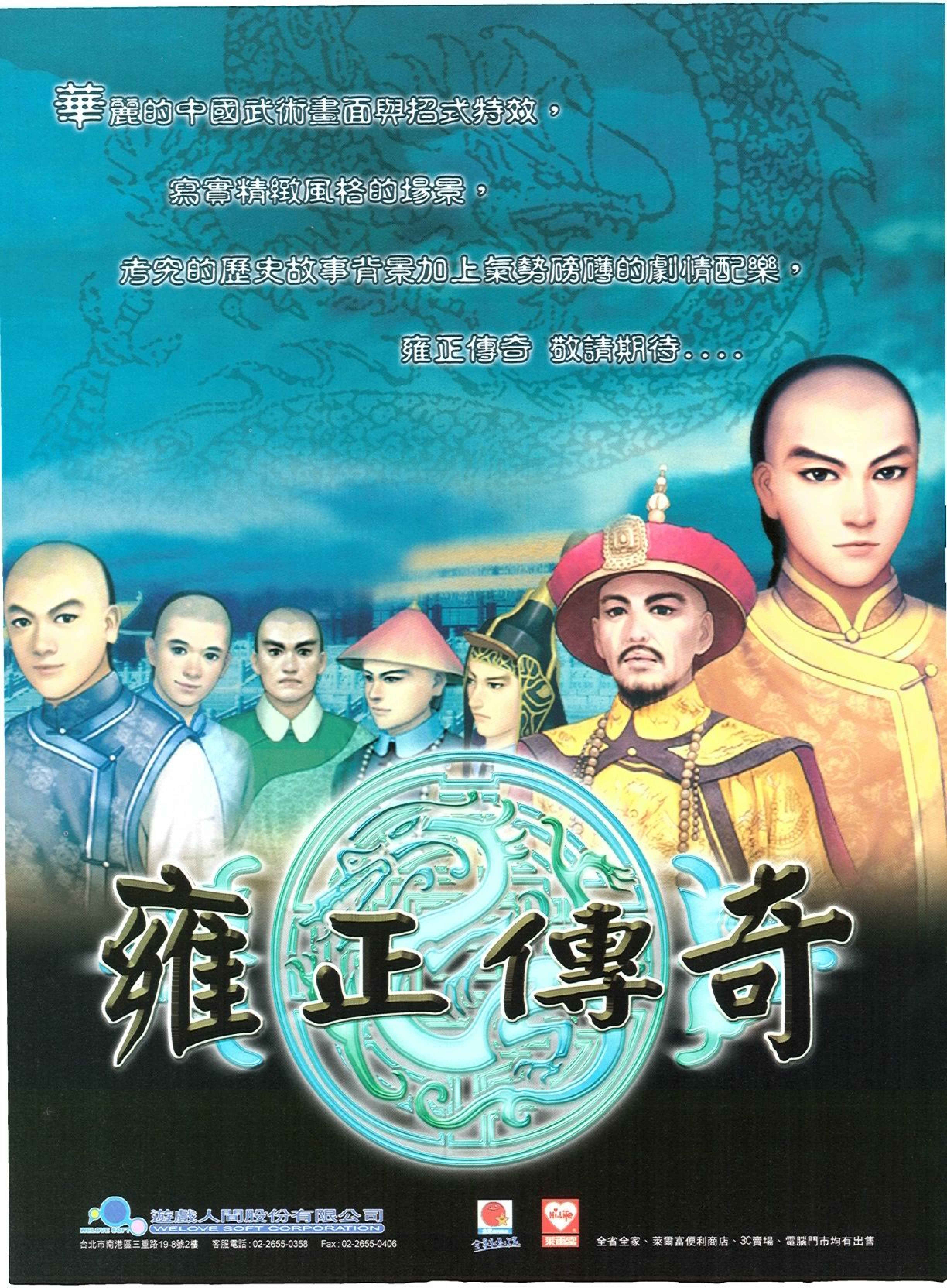
好康相報好禮相送

跟你的好朋友一起分享"玩RO讓你水嫩飽滿"的好康吧！
只要你上仙境傳說官方網站將此活動訊息轉寄10名好友，
就有一次獲得"仙境傳說"遊戲點數30點的機會！

研發 GRAVITY
發行 智冠科技股份有限公司

詳情請參閱ro.gameflier.com 仙境傳說官方網站

遊戲新幹線　統一企業公司 UNI-PRESIDENT ENTERPRISES CORP.　開創健康快樂的明天



華麗的中國武術畫面與招式特效，
寫實精緻風格的場景，
考究的歷史故事背景加上氣勢磅礴的劇情配樂，
雍正傳奇 敬請期待....
雍正傳奇
WELOVE SOFT
遊戲人間股份有限公司
WELOVE SOFT CORPORATION
台北市南港區三重路19-8號2樓 客服電話：02-2655-0358 Fax：02-2655-0406
Hi-Life
萊爾富
全省全家、萊爾富便利商店、3C賣場、電腦門市均有出售

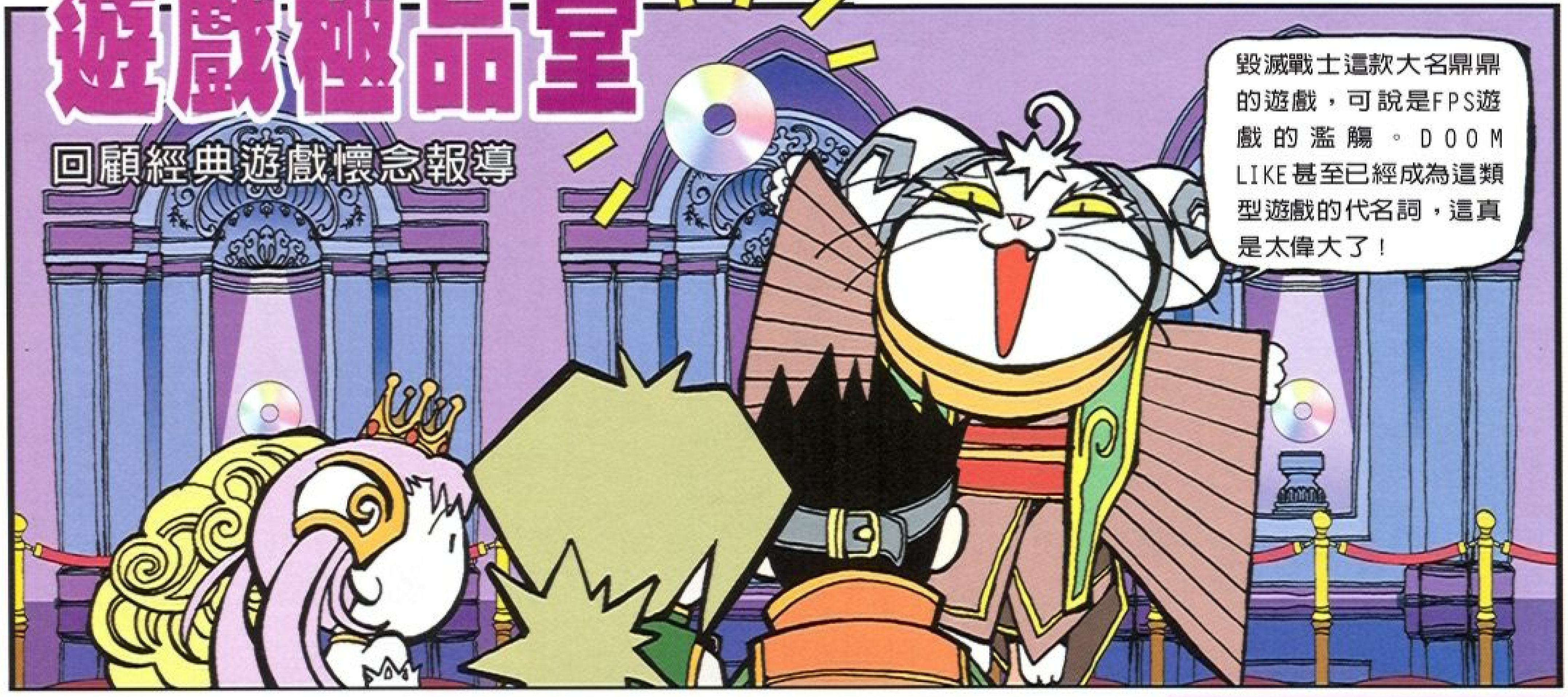


天下三分
西元222年
劉備
曹操
孫權
晉陽
工藝型
小沛
商業型
許昌
農耕型
新野
農耕型
汝南
江夏
畜牧型


三國一統
GAME
全家 玩家總動員
超酷驚喜即將引爆
www.family.com.tw 敬請期待
西元2002年
「三英戰呂布」伴你一同赴戰！
還有百萬點數送你！！
千年前，魏、蜀、吳三國鼎立
今天
三國演義Online全新國戰
要你顛覆歷史 一統三國
義勇從軍包
『全體動員 速速從軍』
・三國演義遊戲光碟片一片
・150點開卡帳號一個
・遊戲安裝說明手冊一本
價格：NT$ 49元
勇士速成包
『超特搜攻略 小兵成大將』
・三國演義遊戲光碟片一片
・150點開卡帳號一個
・勇士速成攻略本一本
特價：NT$ 150元
原價：NT$ 220元
升官加爵包
『升官加爵 平步青雲』
・三國演義遊戲光碟片一片
・150點開卡帳號一個
・遊戲儲值點數300點
・遊戲安裝說明手冊一本
・遊戲寶物行動丸一顆(行動力上限+30)
價格：NT$ 399元
呂布
三英戰呂布系列商品全省各大便利商店、書局與3C賣場熱烈銷售
7-11、OK便利店、全家、萊爾富、福客多
玩弄三國 彈指之間
三國演義Online
三英戰呂布
欲知遊戲、產品及活動詳情，請上網查詢：sy.chinesegamer.net
注意事項：遊戲設定資料一切以當時遊戲內容為主，本廣告提供資料僅供參考！
中華網龍股份有限公司
http://www.chinesegamer.net/
智冠科技股份有限公司
www.soft-world.com http://智冠.TW

遊戲極品堂

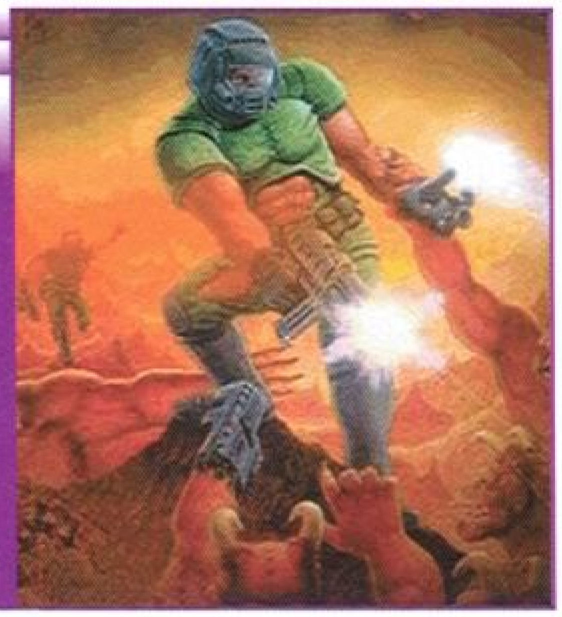
回顧經典遊戲懷念報導



毀滅戰士（DOOM）經典回顧

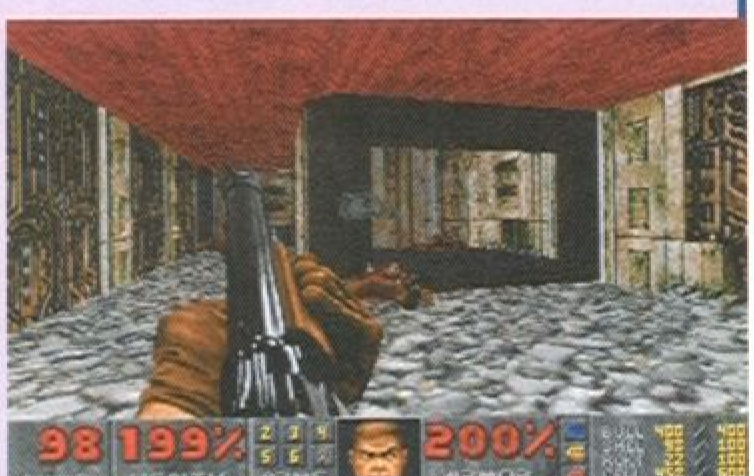
市面上的第一人稱射擊遊戲（FPS）猶如過江之鯽，若要每個玩家指出哪一款是最棒的作品，可能每個人說的都不一樣，但假如要老骨灰票選影響最深遠的一款，相信《毀滅戰士》（DOOM）絕對能拔得頭籌。這款id Software在《德軍總部》（Wolfstein 3D）後所設計的遊戲，一推出立刻成為同類型的濫觴，在往後好一陣子根本沒有任何同類型遊戲可以與之睥睨。

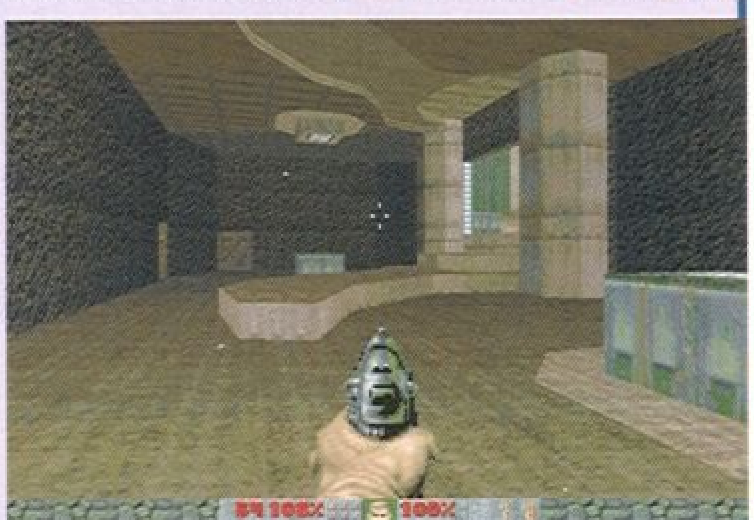
由於極品堂已經介紹過id Software的前身《德軍總部》，今天就讓路易王為各位帶來後繼者《毀滅戰士》（DOOM），讓一些新玩家能對FPS遊戲類型的歷史有更深入的了解。



歷史沿革

《毀滅戰士》系列總共包含了兩個作品以及幾部資料片，主程式分別是《毀滅戰士》（DOOM）和《毀滅戰士2》（DOOM II），資料片的部份則集結為兩種包裝的合集－《終極毀滅戰士》（Final Doom）與（Ultima Doom），當然這是指由官方設計發售的資料片。至於坊間所推出的非官方資料片及地圖有如過江之鯽，在此我們就不多著墨。以下我們針對各作品做一個簡略的介紹。





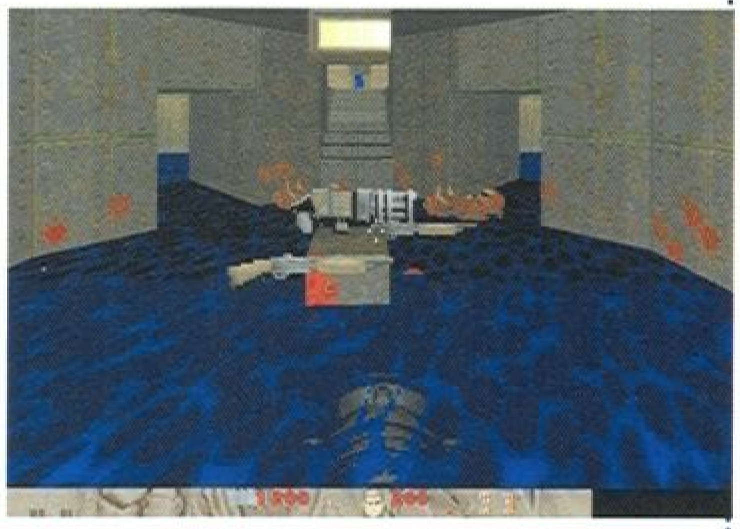
《毀滅戰士》（DOOM）

▶ 1993年發行

1993年12月在電腦遊戲史上是一個重大的轉捩點，當時id Software這家成立不久的小公司在《德軍總部》（Wolfstein 3D）與續作《命運之矛》（Spear of Destiny）獲得了空前的評價後，將所有的資源與技術投入了《毀滅戰士》的製作。這個改良過的3D引擎沿襲了《德軍總部》的操作界面，但由於使用DOS extender保護模式的關係，將當時頗受限制的DOS記憶體管理系統多出來的延伸記憶體發揮到極限，使得本遊戲的聲光效果達到一個空前的狀態。遊戲中的場景再也不是一格格方正的房間，而是由許多不規則斜角的構面與貼圖所構成的空間。包括牆壁、地面和天花板都加入了紋理，有著各種不同高度的變化，而動態的材質映射和多級別光源系統進一步塑造了更有氣氛的光影效果。以上的程式技術完全出自於id Software的創始人之一，也就是目前遊戲業界3D技術的領導者約翰·卡馬克（John Carmack）的功勞，事實上根據卡馬克的說法，原來他還打算加入可以在牆壁上留下可見的彈坑，以及同樣武器可以在不同敵人身上造成不同程度的傷害等特色，但卻因當時硬體大環境無法配合而作罷。

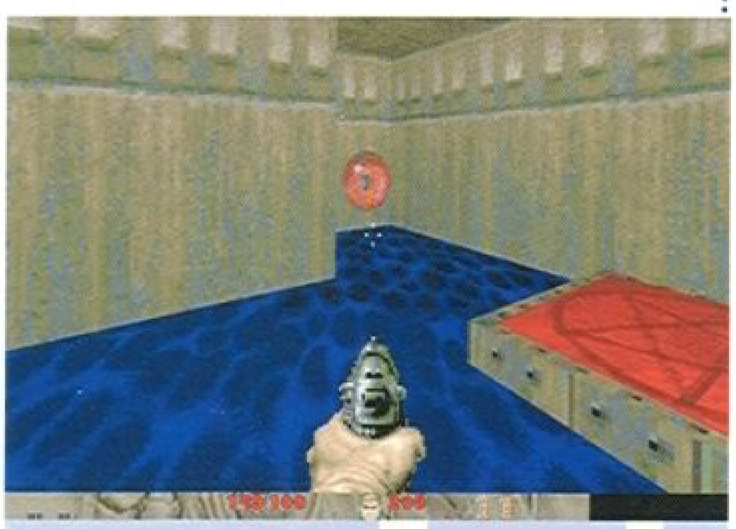


在那個Pentium才誕生不久的時代，市面上還充斥著486，《毀滅戰士》是硬體廠商最喜歡用來展示硬體能力的遊戲，學校附近的電腦街一整排播放的都是本遊戲的DEMO畫面。不過不要以為這個遊戲很吃硬體或者需要3D加速卡，當時市面上根本沒有什麼具有硬體加速功能的3D加速卡，連3Dfx的Voodoo都要幾年後才會誕生，所有的運算都是仰賴CPU的處理能力。還好遊戲解析度最大只有320x240，而且除了環境外的所有物件包括怪物、物品、裝飾等都是用2D貼圖的方式來造成視覺上的假像（註一），因此只要使用486較頂級的機種就可以跑得很流暢，差一點的機械也可以縮小視窗畫面來增加流暢度。不過記憶體倒是要4MB以上才能順利的執行。



註一 也就是不管你繞著物品怎麼轉，它都只會用同一個角度來面向你，由於硬體的限制，這種假3D流行了好一陣子，一直到Quake《雷神之鎚》出現才引起另一波革命。

但光有完美的骨架仍無法成為一個好遊戲的要素，這時就不得不提另一個頗具爭議性的id Software創始人約翰．羅梅洛（John Romero）（註二）了。羅梅洛所負責的是遊戲的劇本編輯和關卡設計，這位從Apple II時代就開始開發遊戲的老手把自己獨特的想像力和敘事能力融入《毀滅戰士》中，因為在如此優異的3D引擎下，羅梅洛當然不須要再受限於《德軍總部》的貧乏遊戲內容和單調的室內場景，於是他把背景搬到2048年的未來，當時地球派遣的軍隊打算進行時空旅行的祕密實驗，方法是在連續的時空上劃出一道裂痕，讓人類可以藉由儀器在時空中任意穿梭。沒想到科學家卻無法控制裂痕可以讓現在的時空和那一個時空產生交集，曾經進入裂痕的自願者也都因為不明原因而無一生還，現在竟然連月球基地都失去聯絡。主角所屬太空船的隊友進去查看後也就此銷聲匿跡。為了回到地球求援，只好硬著頭皮潛入基地，尋找可以聯絡地球總部的設備。





註二 羅梅洛後來以不是很愉快的方式"離開"了id Software，當時鬧得滿城風雨，以後我們有機會再來介紹整件事情的始末。



聽起來很熟悉是吧～。筆者在剛接觸《戰慄時空》（Half-Life）時，還以為《戰慄時空》是《毀滅戰士》的豪華版呢（註三）！除了劇情的張力外，羅梅洛的另一個功勞是在關卡的設計上，所有的關卡都隱藏著一些秘門，配合著遊戲裡各式各樣的怪物，不但單人遊戲玩起來緊張刺激，連多人連線的廝殺也十分痛快。

註三 《戰慄時空》的精彩劇情出自於知名的恐怖小說家Marc Laidlaw，當然比《毀滅戰士》精彩多了，不過路易王還是覺得多少有《毀滅戰士》的影子。



提到多人連線，這可是FPS上的一大創舉，《毀滅戰士》首次在FPS上支援區域網路連線，只要區域網路上的各電腦有安裝IPX通訊協定，便可以允許最多四名玩家連線對戰。當時雖然只有"死鬥模式"和"合作模式"可以選擇，但這可是開創FPS連線對戰的先河，頓時幾乎所有設有區網的如學校、辦公室都淪入阿鼻地獄，每次一到午休或下班時間，幾乎都沒有人想到要收拾行囊，鍵入"DOOM"奮勇投入浴血戰場，然後享受四起的哀號聲，不到深夜絕不罷休。這種絕無僅有的遊戲性大幅衝擊了遊戲的版圖，也導致了後來單純多人連線FPS的興起。

而除了內建的遊戲關卡外，製作小組後來也作了一件在遊戲界前所未有的創舉－開放關卡編輯器讓玩家們自行設計.wad文件。結果配合網際網路的風潮，各式各樣由玩家精心設計的免費關卡大量釋出，讓《毀滅戰士》著著實實變成一個玩不完的遊戲（其中包括難忘的Aliens和The Simpsons兩個Mods）。幾年後id Software進一步公佈了《毀滅戰士》的原始碼，提供一些有志於遊戲設計的愛好者一個入門的機會（註四），這些措施不但讓遊戲的耐玩度沒完沒了，更大幅顛覆了遊戲業界著作權的概念，進而塑造出往後一些關卡的設計高手，從此讓尾隨的FPS大都依循此一規則，甚至連其他類型的遊戲也跟進。才能造就FPS在現今的全盛時期。

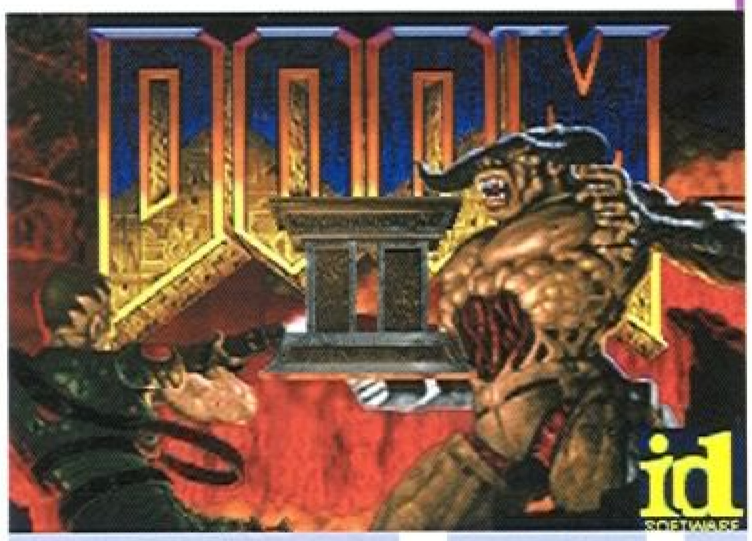
註四 利用id Software所公佈的原始碼，有些玩家甚至利用將整個遊戲改寫到PocketPC上，名字就叫做DOOM4CE，而Linux、Mac、OS2平台上也有類似的移植作品，連可以在最新視窗平台上執行的Win32版本都出現了。

《毀滅戰士》的另一個創舉是在經由一些指令後，可以在遊戲裡使用一些特別的功能，藉由這些參數你可以使用各種秘技，甚至可以讓三台連上區網的電腦同時執行同一個遊戲，而玩家便可以使用前面、左邊、右邊的三個螢幕來體驗超震撼的立體效果。這種功能一直到後繼者《雷神之鎚》（Quake），以及使用Quake引擎所開發的各式遊戲都有內建。

《毀滅戰士2》（DOOM II）

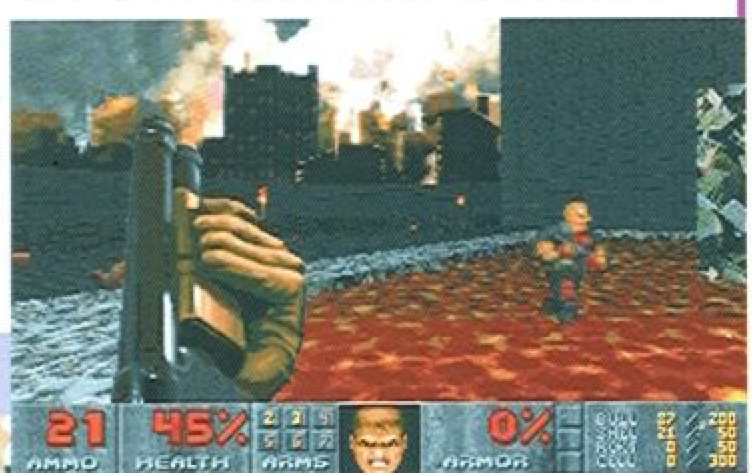
▶ 1994年發行

為了滿足消費者的殷切期盼，id Software在隔年8月用極快的速度推出《毀滅戰士2》（DOOM II），故事接續在主角逃離月球後，在地球等待他的竟然是更多更強悍的異形，而人類唯一的希望是奪回由異形所佔領的太空站。這款遊戲雖然號稱續作，但還不如說是資料片比較恰當，雖然圖形引擎有所強化，也添增了新的敵人與武器，不過包括遊戲方式，武器類型都沒有什麼改變，在此我們就不再多著墨。





二代最令人印象深刻的就是大幅提昇的遊戲難度，一代的許多頭目級角色在這一代已經降級為四處可見的小嘍囉，而一代最終會發射導彈的大頭目在此也變成守關的中頭目，最令人髮指的是最後一關的大頭目，竟然是遊戲製作者本身，你必須利用移動的平台跳到另一個很容易掉下去的高台，趁遠處一扇門打開時將火箭射進去，不但要射得準，還得抓好時間差。最可怕的是這個大頭目會不斷的生出各式各樣的中頭目跟小嘍囉來阻擾你，雖然四周有彈藥與祕密房間可以補給，但光是應付這些小嘍囉就足以讓你山窮水盡了。不多時你就會發現再快的電腦都因為無法應付這麼大量的物件而產生嚴重的延遲，根本連玩都玩不下去。這種超高的難度連從來不開密技的路易王都忍不住打入IDDQD 與IDCLIP（無敵與穿牆密技），衝進對岸的山溝裡轟爆他的臉。破關之後整整一個禮拜，筆者每天晚上做夢都會夢到那張被打到痛苦哀號的醜臉，一直到7年後的今天，這一幕仍然深深的烙印在路易王的腦海中。



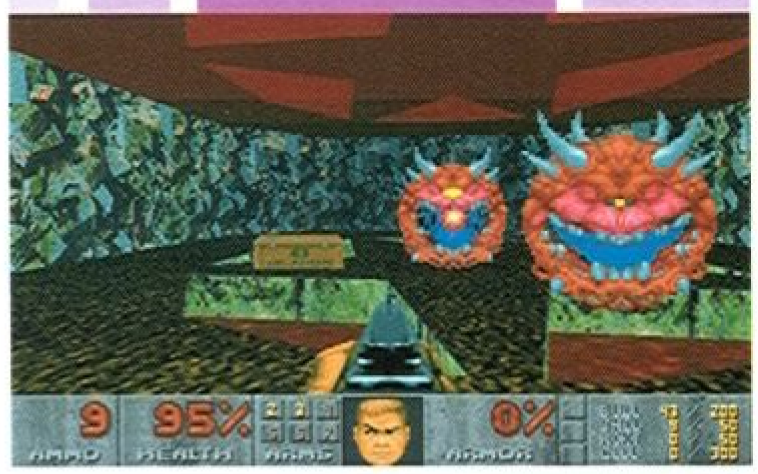


Ultimate DOOM

▶ 1995年發行

《毀滅戰士2》發售後id Software讓旗下的關卡設計師繼續設計優秀的官方關卡，幾個主要的程式人員則一頭鑽進新一代引擎的研發，隔年五月關卡設計小組推出了一套資料片Ultimate DOOM，這個資料片包含了名為Episode IV: Thy Flesh Consumed的9個新關卡，以及前兩個作品的Episode I~III，也就是說對於沒有玩過I、II代的玩家來說，可以進行的關卡高達36個。比起前作的三大關卡，Episode IV的難度簡直可以用"變態"來形容，而且在擷取前兩個作品的優良關卡設計要素後，製作小組很能掌握連線對戰關卡的精髓，許多關卡都有迴圈與令人拍案叫絕的隱藏密門，這些都讓嗜殺的玩家再度陷入瘋狂的地獄。





《終極毀滅戰士》（Final DOOM）

▶ 1996年發行

或許是DOOM這套引擎太過強悍，往後一兩年雖然有許多遊戲公司推出同類型的遊戲，但除了路易王曾經介紹過的另一款經典《死星戰將》（Dark Force）外，沒有任何一款可以與之睥睨。於是id Software在1996年，發行了DOOM最後一款官方資料片合集《終極毀滅戰士》（Final DOOM）。

這套合集裡收集了全新的兩個官方關卡，一個是《異星邪魔》（Evilution），一個《陰間的實驗》（The Plutonia Experiment）。前者講的是UAC在木星附屬衛星的實驗造成了相同的時空異變，主角必須獨自對抗這個基地裡的大量異形。後者的主題則放在封印最後的地獄之門，防止這些異形再度侵犯世界。兩個關卡加起來總共有32小關。身為資料片，遊戲本身當然沒有任何新增的功能，包括武器、怪獸等全部付諸闕如，整個界面也與DOOM II一模一樣。不過關卡的設計仍然十分精彩，許多關卡的長度明顯比以往要高出許多，異形的數量當然也如過江之鯽，絕對可以讓你殺到手軟。



「毀滅戰士3」(DOOM 3)

► 2003第一季(預定)

從1996年開始，Pentium電腦越來越普及，推出不久的Windows 95更以鯨吞蠶食的方式漸漸取代DOS，成為作業系統的主流。這一年同時也是FPS的里程碑，因為id Software正式推出了使用全3D來成像的《雷神之鎚》(Quake)，將FPS帶入了全3D的領域，從此id Software就把業務專注在3D引擎的授權，其所開發的遊戲只是為了要來展現3D引擎的能力而已。到今天為止，《雷神之鎚》總共推出了3代，而且每一代的3D引擎都藉由授權衍生出不少膾炙人口的遊戲（如大家耳熟能詳的《戰慄時空之絕對武力》CS模組就是用Quake 2引擎來開發）。



大家原本以為跟DOOM系列以成永別，沒想到去年年底藉由nVidia GeForce3繪圖晶片的展示場合，id Software的大頭目－也就是《毀滅戰士》之父約翰．卡馬克突然釋出了許多《毀滅戰士3》的開發畫面，並在隨後宣布了《毀滅戰士3》(DOOM3)的開發。至於《雷神之鎚4》(Quake4)未來將會使用《毀滅戰士3》的程式引擎，並由id Software最忠誠的夥伴Raven Soft進行開發的工作。這個消息一出舉世譁然，每個人莫不睜大眼睛等著看這回卡馬克又要將3D畫面提昇到什麼境界。



事實上就目前所放出的圖片與影片看來，《毀滅戰士3》已經把電腦遊戲的3D圖像帶進前所未有的一個領域，看看附圖裡的殭屍與怪物，無論臉部貼圖或皮膚上的縐褶已經完全超越了現有的3D技術，根據卡馬克的說法，《毀滅戰士3》的引擎與《雷神之鎚3：團隊競技場》足足有一個世代的差距，這種主要是因為全新的逐像素投影(per-pixel lighting model)模型不再使用預先演算的光影貼圖，而是讓物件即時成像並打光，可想而之這種技術需要3D加速卡擁有足夠的時脈運算能力，包括GeForce2或Radeon等3D加速卡將會是執行本遊戲的基本配備，也就是說《毀滅戰士3》只能在這些顯示卡上勉強跑得動，更不用說市面上一堆GeForce2 MX之流的3D加速卡了。卡馬克希望本遊戲在GeForce3上打開所有特效的話能夠跑到每秒30個畫面，當然有GeForce4的話就再好不過了。

其他平台的《毀滅戰士》



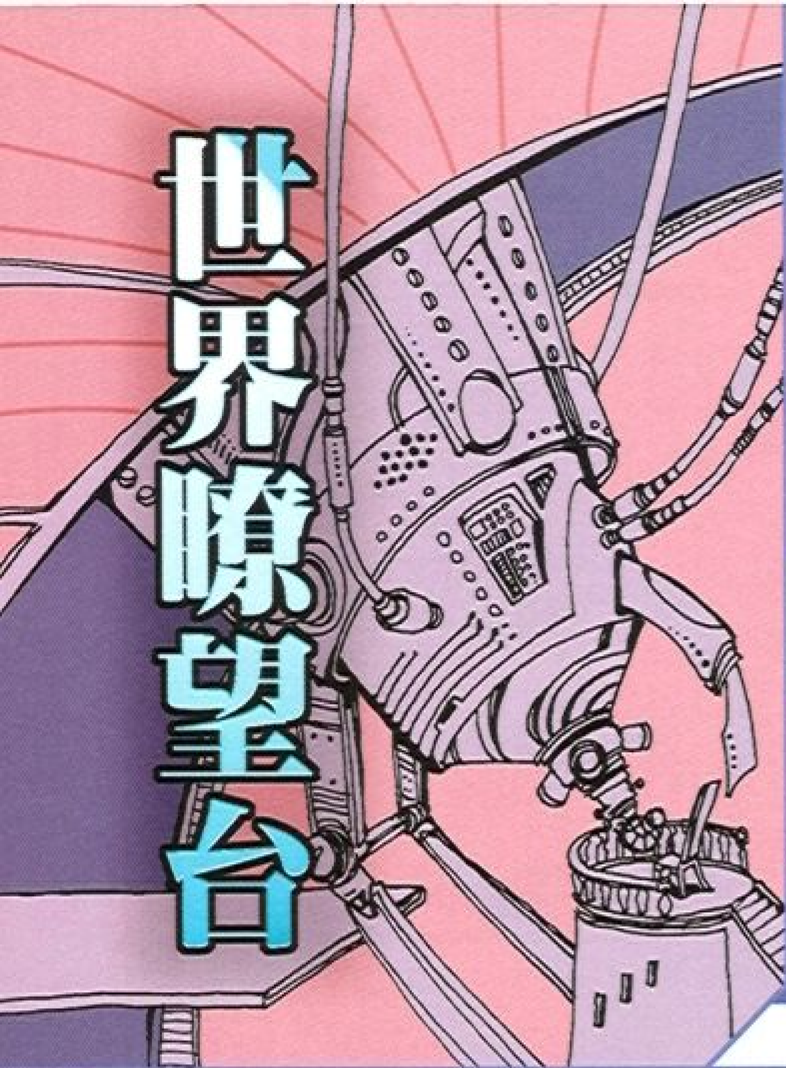
《毀滅戰士》在PC上的熱賣使得其他平台也陸續出現它的蹤跡，包括超級任天堂、Saga Saturn、PlayStation、3DO、Atari Jaguar等等。最新的移植平台是任天堂的掌上型遊戲機Game Boy Advance，玩家甚至可以在GBA上藉由對戰線與另外三台電腦進行連線對戰。若加上非官方授權的移植版本如PocketPC、Linux、OS2、Mac、Win32等等，《毀滅戰士》可以說是有史以來移植過最多平台的電腦遊戲，的確不辱經典的美名。而《毀滅戰士3》由於對硬體配備的要求如此嚴格，卡馬克早已擺明此遊戲只有可能移植到Xbox上，除非犧牲畫面品質，否則PS2的玩家將與之絕緣。



結　語

由於《毀滅戰士》的太過成功，有好一段日子DOOM-Like就是FPS的代名詞，就算來到將近九年後的今天，許多最新的FPS遊戲身上也還都看到《毀滅戰士》的影子。總而言之，雖然FPS的第一號被《德軍總部》奪走，但《毀滅戰士》仍然創造了許多的新特色，更奠定了往後FPS的基礎。這是一個偉大的遊戲，路易王建議不曾接觸過的年輕玩家若能取得遊戲，不妨到http://legacy.newdoom.com/ 下載Win32版本的主程式，不但可以在各種視窗平台上執行，還可將遊戲操作界面改成跟現今的遊戲一模一樣，甚至將解析度提高到1024x768。雖然提高解析度後的3D畫面跟現今的遊戲的確有一段不小的距離，但遊戲性絕對可以讓你滿意。而老骨灰也不妨找個時間回味一下，相信我，那絕對是值得的。





DES BLOOD4



結局的發展還真令本詩人詫異，原先還以為又玩到Bad Ending了哩～看來ILLUSION在此又埋下了伏筆，大家應該也可以為《DES BLOOD 5》預期暖身了。希望來日五代推出時，年邁的俺可別忘了四代的劇情才好……

吟遊詩人　寇帝朱

●ILLUSION
●作業系統：J-Win98/Me/2000/XP
●價格：￥9800　●區別：18禁
●遊戲類型：AVG+ACT+STG
●評價：♪♪♪♪♪

http://www.illusion.jp/

東洋觀測站
DES BLOOD4

勇敢少女成功記？

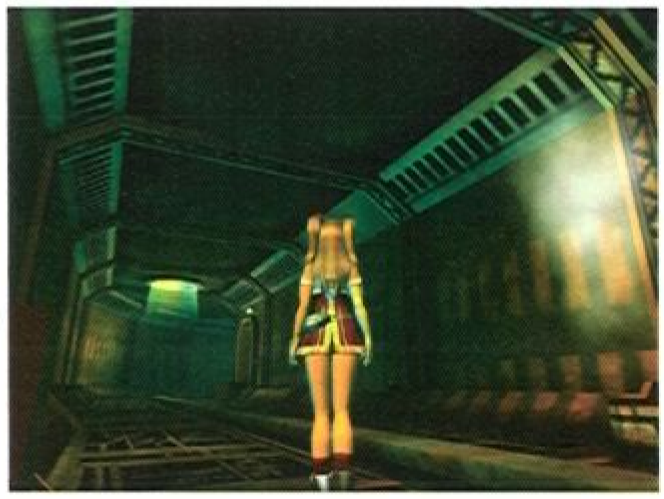


為了見到自己所出生的故鄉火星一面，在地球長大的少女伊絲卡背著養父、帶著貓形寵物「飛」，偷偷地搭乘惑星間移動用太空飛梭來到了火星。這是自幼不知已經多少次曾出現在她夢境裡的景象，灼熱燃燒的太陽、還有被狂風捲起的紅沙……唯一的差別，就是少了那些夢境中難以解釋、飄落在大地上的純白色羽毛。





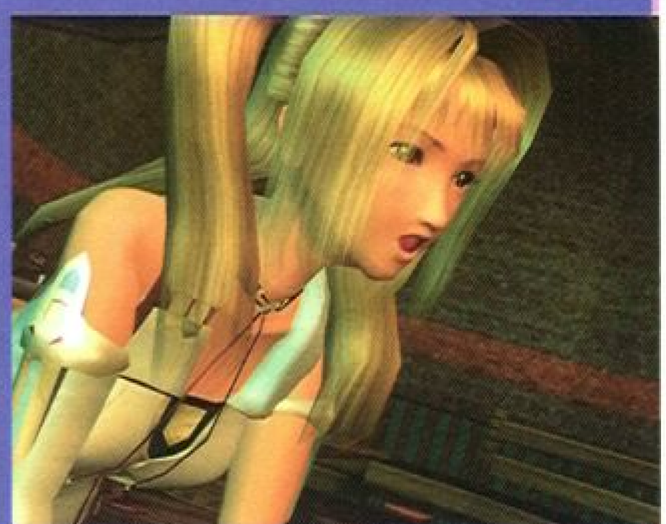
然就在進入空港同時，正巧遭遇了當地反叛組織庫達塔的大規模襲擊，致使飛梭被流彈所擊中。就在千鈞一髮之際，伊絲卡乘上逃生艙死裏求生，而為火星當地從事運輸的青年賽法所救。藉由賽法的幫助，伊絲卡從一路躲避叛軍的追殺、到逃出沙漠遺跡、設法與地球的父親取得聯繫，直到最後終發現了自己身世的秘密……





















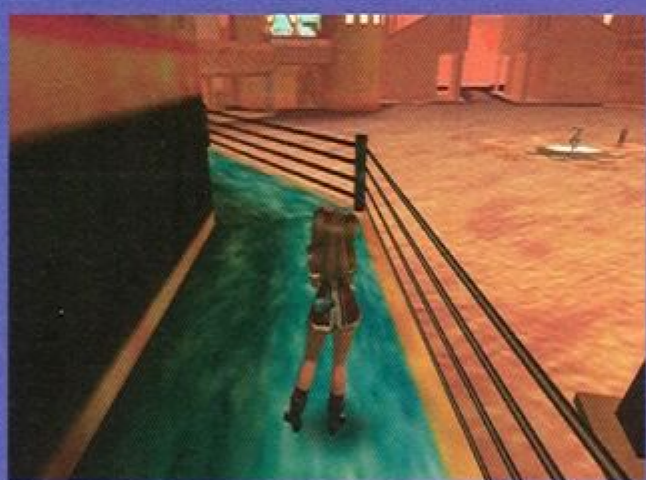
系列名作再開新境地



向來以高品質的3D CG與遊戲性在玩家博得人氣的ILLUSION，在其招牌作品《DES BLOOD》系列堂堂走入第五個年頭之後，終於決定打破沉默，推出衆所期待的該系列第四部--《LOST ALONE》。事實上，在上個月截稿前本詩人就已經收到遊戲，然時間過於倉促，也只得順延至此刻刊出，在此就先說抱歉了。

這回ILLUSION一舉把舞台從以往的地球推到了火星，讓該系列的科幻感更形濃厚：但相對在劇情上也切斷了前三部中互有關聯的「血脈」，讓四代看來名義上好像是續集，但事實上卻又不是那麼回事。回想起一至三代，給人的感覺是世紀末的破敗墮落、科技都市裡的清冷、以及無處無刻的孤獨感。而四代雖然承續了該系列的遊戲流程與戰鬥方式，但在劇情上完全是新的開始，跟隨著伊絲卡的腳步，在火星上的各個場景內感受到的是壯闊、神秘及角色間的成長。說實話，如果完全去掉過激的要素，《DES BLOOD 4》仍然可以成為一個很好玩的一般向遊戲，而且是相當正面健康的。







動作與射擊的再次結合

在戰鬥系統方面，仍維持著一代以來的特色，依然採用一鼠到底的操控系統，左鍵擊發、右鍵裝填。遊戲一開始設定的命中率真是低得可以，明明打中敵人卻是不痛不癢，這也未免有失公平。戰勝敵人後獲勝後可得一筆金錢(本系列一向都沒有經驗值的設計)，可以用來購買更好的武器或彈藥。隨著裝備的提升，大家慢慢會知道在殺雞前其實是拿不到牛刀的，升級唯一的捷徑便是「錢」。相形之下，「錢」在這一代中更為重要，由於這部遊戲中的敵人都是設定在固定地點出現的，因此所能賺到的錢自然是只會少不會多。其中致富之路便是善用前期出現的賭場，只要有耐心，這裡大概可以贏個兩萬多塊，到破關前應該都不愁吃穿了。



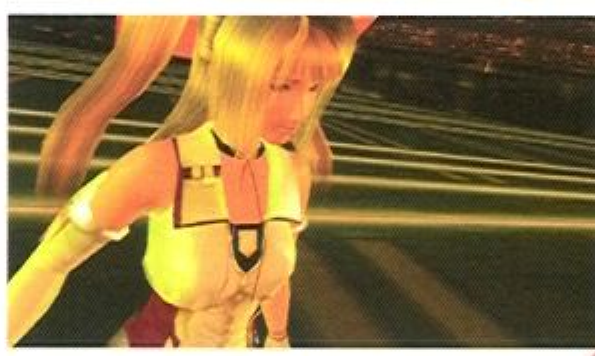








整體來說這回的謎題算是難易適中，水準也還過得去，不過在CG模式的收集上，大家可能就要多費些心思了。







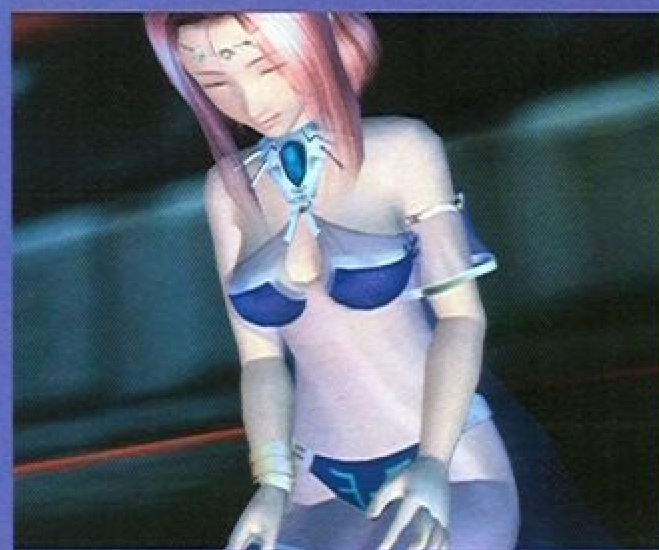


無可挑剔的畫面呈現

「技術性」和「表現力」向來是ILLUSION最為玩家所津津樂道之處，甚至不乏為了該社作品而將電腦配備升級的玩家。不可否認的，《DES BLOOD 4》的聲光影像確實可說是該社成立至今表現最好的一部作品，不僅僅是人物的美形而已，這回連在場景的設計上也下了一番苦心，諸如空港走廊、礦坑空洞、遺跡、森林，還有最後大聖堂的兩條路線都極美，遊戲中不住讓人駐足觀賞景色的壯麗優美，更不難察覺出創作者的巧思。

而在劇情過場部分除了少數特殊鏡頭外都已運用即時運算的方式，可千萬別以為這是偷懶，事實上本詩人覺得這要比滿是馬賽克的粗糙影片要好得多了。過激畫面和之前的作品相比倒是沒什麼進步，然妙就妙在人物模型架構得極為出色，讓她們「不用上粧就很漂亮」。雖然明知只是材質貼圖，但加上光澤後看起來就像是吹彈可破，當真不由讓人要為該社的「執念」所喝采。然本詩人比較有意見的就是那個蠕動的紅色大舌頭，實在是一點都沒有美感，真不明白該遊戲製作人到底在想些什麼？

至於大家所關心的執行效能問題，本詩人用日文二號機(P3-S 1.26G、Radeon8500DV、512MB RAM)就已經順得暈頭轉向，在此更要強烈建議配備檔次夠高的玩家，記得要打開加速卡上4xFSAA(四倍全景反鋸齒)的選項，包準漂亮到讓你合不攏嘴。另外有3D立體眼鏡的人也別忘了接上試試，那種感覺也挺新鮮的。





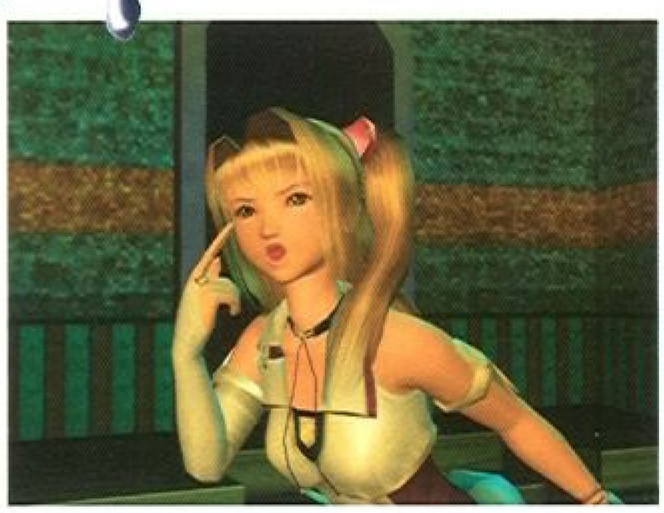
好作品，可不是年年都有滴～

或許推出時間過於倉促，本作的臭虫自然也是不少，諸如會跳回桌面和滑鼠游標會消失等等問題，各位在遊戲前別忘了先到官網去逛逛。與三代一樣，本作採DVD與CD版並進的策略，不過DVD版則提前了半個月發售，看來還沒有DVD的玩家，是該要好好地檢討了。本詩人購入的當然是DVD版，初回版賣的雖然是9800日幣的天價，但是也包含了一些好料在裡頭--那便是足以和Libido說明書媲美的硬皮全彩畫冊，這也是本詩人頭一遭看過ILLUSION大方地公開出示遊戲相關設定資料，因此就某個角度來看，這本「Visual Book」是頗具收藏價值的。

此外店頭的贈品還有一張銀色印刷的滑鼠墊與海報，印製都相當精美，有心收藏的玩家絕對不容錯過。當然，如同慣例包裝內附錄了該公司2002年9月版的DEMO CD，裡頭收錄了ILLUSION的下一部作品的影片檔，該作名稱雖然尚未確定，但可以看出應該像是《BIOHAZARD》類型的動作射擊作品，當然美眉還是一般的漂亮，真是令人期待至極。



最後本詩人想說的是，《DES BLOOD》系列確實是ILLUSION公司全心投入的一部作品，之前的幾部作品且不妨看作是練習技術和實驗系統，卻得以在本系列中作最完美的結合。縱使本作還有角色太少、事件不足的缺點存在，然瑕不掩瑜，這般的表現還是讓人衷心期盼《DES BLOOD 5》的到來！







TRUE blue

在本遊戲的設定裡，除了自己以外，沒有任何人是可以信任的。事實上真也是如此，奉勸各位別太過沉迷遊戲，還是當心看好身邊的可愛女友吧！

吟遊詩人　寇帝朱



● LiLiM DARKNESS　●作業系統：J-Win95/98/Me/2000　●價格：￥8800　●區別：18禁　●遊戲類型：AVG　●評價：♪♪♪♪♪

http://www.saibunkan.co.jp/lilim/

保衛自己心愛的人兒吧

話說某地下的黑暗組織(本詩人按：咳，日本人最愛搞的這套，舉例還有什麼黑暗料理界、打陀螺還有陀螺殺手，甚至四驅車都會有黑道介入…哇咧，大家看過就算)，成員儘是財政界的名流，專以非法手段販賣女性作為奴隸為目的。

故事主角秋人與青梅竹馬的神崎葵平日雖是一對歡喜冤家，但互有好感的雙方卻誰也不肯承認。葵在奪得今年御影學園「學園小姐」的后冠之後，很快地就被黑暗組織所相中，成為下一個犧牲的目標。傳聞該組織為了確保計畫成功，同時派出了七位調教師來懸賞葵的身體。在得知這個消息之後，秋人深知將葵交由已與組織有所掛勾的警方保護也是徒然，唯一要保護心愛之人的辦法，便是亦步亦趨地跟在她身邊。於是乎這場遊戲於焉展開，而等待著二人的，究竟會是什麼樣的命運呢？



鬼畜凌辱滿載的新玩法

《TRUE BLUE》是LiLiM公司為製作凌辱系作品所成立的新品牌--LiLiM DARKNESS成軍之後所問世的第一部作品。各位應該知道本詩人一向很少介紹黑暗系的遊戲，那又何以會挑上這部作品呢？原因很簡單，那就是這部作品的玩法夠新鮮。因為一般同類型的作品總是要以怎麼樣去欺負女孩子為目的，但這部作品的目的卻剛剛好相反，由於在遊戲中隨時隨地都充滿著危機，因此玩家一個不小心，可能就會致遺終身之憾。

有鑑於此，遊戲中設計了一個相當有意思的提示系統，那就是在玩家作出決定後的那一剎那，會閃出該分歧選項中的惡人頭像作為提示，而若是玩家要走正常的保護路線，就一直選擇主角的圖像便對了。是故在這部遊戲裏作任何行動之前都務必要記得存檔，因為誰也不敢保證你的心上人在下一步又會遭逢什麼意外。另外還有項相當不一樣的安排，那就是即使女主角萬一不幸出事了，故事還是會繼續走下去，遊戲並不會就此而結束，因為畢竟這是一部暗黑系的作品，大家要有眼福，勢必就要女主角來作犧牲，這樣夠清楚了吧！



要是能再多那麼一點……

令人感到意外的，這部作品的編劇竟然多達五個人，雖然本詩人認為它的劇情表現只是泛泛，劇情的分歧相當多樣，內容表現也還算豐富，不過既然是凌辱系劇本，就大可不必客氣，以個人標準來看還是太過含蓄了一些。至於精采處還是有啦，如秋人的哥哥冬樹的那段分歧路線，就讓讓本詩人還蠻欣賞的。

原畫部份乃是由名氣不高的ほんまむつき先生出任，在風格與造型上的表現都還不算穩定，因此特別商請了該公司的老手豆戰車先生為人物設定協力，所以大家看遊戲中的部分圖形是否也有似曾相似的感覺？配樂上僅支援PCM音源，遊戲氣氛的掌握還算不差，另一方面雖說遊戲中出場的角色男多於女，但還是一視同仁各個配上了語音，因此在聲光部分的整體表現，也還不至於太難看。



最後就本詩人粗淺的眼光來看，縱使本作玩起來感覺好像還是有些意猶未盡，但確實還是一部極具特色的作品。這也代表了在衆多的相似題材中只要創意突出，其實也還是有自己的路可走，這點是值得大家肯定的。



ももこちゃん for Me R 外傳



這部作品的主題明顯與前作不同，所訴求的正是戀愛的境場--結婚。本詩人雖然對遊戲中這種從外遇中找尋真愛的情感不以為然，但就像「分手快樂」這首歌中所說的一樣：「告別錯的才能和對的相逢」，願大家都找到屬於自己的真愛吧！

吟遊詩人　寇帝朱

●U・Me SOFT
●作業系統：J-Win95/98/Me/2K/XP
●價格：￥8800
●區別：18禁
●遊戲類型：AVG
●評價：

http://www.ume.gr.jp/

平凡幸福的外一章……

還記得在去年本詩人曾為你大力推薦的作品--《ももこちゃん for Me R～二人的診察室》嗎？這回的主角，依然是前作中的那位高橋恭司，前作劇情描述他為了經營父親交給他的診所，命運般地遇見了實習護士小笠原桃子，兩人並很快地墜入了愛河。



本作的劇情就從兩人安定的交往了一年之後，恭司終於也有了成家的念頭開始。但要求婚，總得要先有戒指吧，於是恭司好不容易存了點錢，到寶石店物色了一個還算滿意的戒指，準備選個吉日告訴桃子這件事。然人算總不如天算，粗心的他就在購入戒指的第一天，就把戒指給弄丟了。此刻的他當然急如熱鍋上的螞蟻，除了去警察局備案外，更恨不得回頭將地面整個翻過來，奈何還是絲毫不見這玩意兒的蹤影。然而發生這樣的意外，也給了恭司一個重新思考的機會，是不是不該如此輕率地作出人生的決定？另外當然就是，最近出現在他身邊的盡是些充滿魅力的女性……。





徹底改良的優秀系統





本作所描述的劇情其實就是尾隨於前作的後半段補完，而並非是以不同角度或不完全相干的劇情來作文章，因此說是『外傳』，本詩人反而覺得不是很恰當(事實上，本期所介紹的另一部《あしたの雪之丞 2》雖然命名為第二集，其性質反而比較偏向外傳)。然而除了劇情的因素之外，本作之所以會被稱之為外傳，乃是由於它的系統與前作有著相當明顯的差別。

雖然前作的總體評價在各媒體都獲得了一致的好評，但若要雞蛋裏挑骨頭，也只能說在SLG的部分還是過於繁瑣，另外在攻略性上難度也是偏高。所以本作的改良點，就是著重於比較輕鬆上手的AVG部分，此外當然也簡化保留了前作中令人印象深刻的諸多特色，比如多樣組合的脫衣模式等等。更特別的是這回新系統中還導入了局部的動畫效果，讓原本表現就不差的刺激與興奮度更形倍增。至於在情節的表現上，許多生活中的例行事項都改用小角色動畫來表示，感覺更為活潑輕鬆；另外在地圖移動的表現與提示上，也都相當明白親切。



遊戲始終來自於人性

這部作品另一個致命的吸引力，是劇中出場的大多是玩家已熟悉的前作角色。當然除了可愛的第一女主角桃子之外，還有在本作中進修歸國的幼年玩伴沙由利、為情所苦的學姊諒子及成熟的OL美依子，至於新出場的生面孔則有溫柔的幼稚園褓母香澄和始終相信命運的大學生美希等等。對於這樣複雜的人際關係安排，玩家必須在此經歷人性的嚴格考驗與掙扎。就本詩人的親身體驗來說，在遊戲過程中雖然免不了感情出軌，但最後終將會傷害最貼心、最可愛、自始至終對主角用情也最深的桃子，這點真的讓本詩人感到於心不忍與深深的罪惡感。或許是桃子這個角色塑造得太成功了吧，清新甜美的印象總讓人狠不下心來去離開她，試問若當真有這種女友，又有誰會變心呢(老子第一個就跟他拼了)。

在每段路線結局之前，玩者可以選擇送或不送對方戒指，並且會帶來不同的結局，這點本詩人就覺得處理得很棒，並且與這部作品的主題相呼應，因此本詩人覺得在「情感」這方面的描述，本作比之前作是要更上層樓的。













▲這…這不是傳說中的銀次趴趴熊嗎？



▲可前往的地方會出現有誰在的小圖示



▲看起來活脫像個酒鬼……

完美的五音符表現

在介面的風格設計上與前作相去不遠、卻又有著微妙的差異，基本上仍兼具了美觀與功能於一身，配合著遊戲演出有著相加相乘的效果。原畫部份依然由ジェントル佐佐木先生擔任，在人物造形上比之前作更為成熟，本作品能有此表現，佐佐木先生實應首居其功，誠如本詩人所說的，只要玩過這部作品，大概就很難有人不會被劇中桃子樂觀溫順的模樣所吸引。

與前作相比，本作遊戲畫面更經過800x600高解析模式的強化，連背景的繪製也都是少見的精緻，若拿這部作品的美術水準與其他大廠相比，可真是一點都不遜色。遊戲配樂依然以PCM音源為主，活潑輕鬆的曲風相當討喜，再加上全員語音演出，在兩方的氣氛烘托下更顯相得益彰。

本作仍與前作般採DVD與CD二種版本並行的發行策略，不過這回除了收錄的音質差異外，二種版本在內容上並沒有明顯的差異。官方網頁上並且公佈了各店家送的電話卡版本，而本詩人所拿到的是SOFMAP左半側的版本，雖不滿意但也可以接受啦。最後告訴大家的是與前作相同，這回在光碟上也有一個「GIFT」的目錄，裡頭收錄了許多高解析的宣傳用圖檔，這也算是在遊戲之外的另一個驚喜吧。







あしたの雪之丞2～MASARU



剛看到這樣的續作時，本詩人原以為像是《放課後戀愛》系列那樣是以不同視角來詮釋同一件事，但後來證實並非如此。在這部故事裏，既成的因果(多重結局不算)是未曾改變的。

吟遊詩人　寇帝朱

●elf

●作業系統：J-Win95/98/Me/2K/XP
●價格：￥8800　●區別：18禁
●遊戲類型：AVG
●評價：♪♪♪♪♪

http://www.elf-game.co.jp/

雪之丞永遠的好敵手

與大家所熟知的《あしたの雪之丞》相同的舞台背景，只不過這回的主角換成了前作中劇情的關鍵人物--也就是在那次拳擊練習賽上，被雪之丞所誤傷、從小一起長大的好友久保勝(本詩人按：那麼本作的名稱是不是應該改成《あしたの勝》比較合適？)。前作中描述久保勝就此昏迷不醒，而雪之丞更因此而自暴自棄，因此造就了後來的情節發展。然本作的劇情就從久保勝奇蹟般的清醒那一刻開始，在學校方面因為出席日數不足，所以被校方決定留級一年。另一方面原被期待為拳壇明日之星的他，因為事故的後遺症，竟從此不能再打拳擊，面對這般不完全燃燒的青春，久保勝面對的態度是渾渾噩噩地應付他的每一天。然而就與雪之丞的案例一樣，愛情永遠都是最好的療傷藥，在與週遭女子交往的過程中，勝是否能重新找回人生的新方向呢？







熟悉的角色再出場



在elf推出一反該公司「遊戲」規則的《あしたの雪之丞》之後，雖然各界的褒貶不一，但對該公司的創作里程來說，總算也出現了相當熱血勵志的另一面。這次的續集，標題開宗明義就點出了「MASARU」(也就是日文裏的「勝」)，企圖讓玩家用另一個角度來觀看這段熱血劇的始末。

各位當還記得前作的舞台是在雪之丞轉學之後具有濃厚下町風味的「鹿島町」，而本作則是發生在時間點稍稍往前、現代化的涼月町，鎮上當然也有著雪之丞與勝二人平日練拳所在的拳擊場。這部作品的劇情大致結構既然在玩家心理已有個譜，那麼要如何來再次詮釋這段「前傳」，這就要考驗編劇的功力了。

其實這部故事的精采之處，就是圍繞在複雜的人際關係中打轉，當場人物中當然包括前作中許多已熟知的人物，包括勝的妹妹晶子、勝的崇拜者明男及與雪之丞交往中的女友芹奈等等。為了釐清這些複雜的關係，elf也特意畫出了一張人物關係表來讓沒體驗過前作的玩者釐清。當然囉，除了老相識之外也多了許多新面孔，誰教打拳的男生如此有魅力呢？



▲這只是玩具車，何必這麼認真……



單純簡明的遊戲系統





本作的遊戲系統基本上與前作相去不遠，除了傳統的文字選項之外，在移動時則是採用地圖點選的方式，而出現於各處的角色，會以可愛的動畫作一提示，讓玩者省去了無謂的摸索。而在完成全篇劇情之後，回到標題會出現『然而、由此開始的故事』的選項，這段劇情模式完全沒有分歧選項，用以交代久保勝與雪之丞那段壯絕激戰，令人熱血澎湃。雖然裡頭用了前作中的大量圖形，但在此做一完整交代，確實讓玩者能有更連貫的「補完」之感。

在此的另一個特色，就是描述是以多人視點交互進行，其中藍色擂台的對話窗代表久保勝，紅色則代表雪之丞，另外白色則代表其他第三人稱，這樣一來在激戰中讓玩家還是可以很清楚地辨別戰況，實在不得不佩服企劃的巧思。在這裡也點出了一個真相，那就是本作的主角雖然是久保勝，但其實輪到雪之丞出場的機率也是非常多的，事實上二人間這種「既生瑜、何生亮」的情結，或許只要有雪之丞在的一天，久保勝就永遠當不了第一男主角吧(笑)。



▲哪個人在哪邊一目了然



▲全部結束之後的補完故事





▲照片的主角到底是人還是鹿阿？



▲關西式的搞笑--湯匙鹹蛋超人





▲男人真命苦～

前後呼應　相互爭輝

本作的原畫，自然還是由同於前作中的那位神秘人物--ながせまゆ先生出任(其實大家都知道，ながせまゆ也就是大名鼎鼎的七瀨葵小姐啦)，基本上表現與前作相去不遠，儘管七瀨小姐在這個領域上的表現還不算突出，但在elf強勢的美術下，這些CG還是都被修飾得相當出色。另外在前作中本詩人覺得一點實用價值也沒有的『局部特寫』功能也仍然被完整地保留到了本作裡，不過部份放大後的圖形品質實在是不怎麼樣，與其這般偷工，那不如乾脆就省去這個功能吧。

elf的配樂環境，向來只支援PCM音源，表現卻也一直都相當理想，本作仍維持了這個傳統與水準，特別是全程語音的配錄上，更將這部作品裡的情感表現詮釋得十分出色。

儘管《あしたの雪之丞2》這部作品在聲光、素質上都具有相當不錯的水準，但事實上確實極難單獨來論斷它的。此話怎解？因為覺得若是沒有前作，那就突顯不出這部作品存在的意義；但反過來看，由於這部作品的推出，讓前作徹底地閃耀它的光芒。所以基本上喜歡前作的，絕對不要錯過本作；但若對於前作興趣缺缺的人，本作也可免了。





▲女人打架真恐怖……



羊たちの憂鬱



近來F&C推出新作的速度可說是相當之快，幾乎每個月都有新作面世，然而除了前些時候提到量與質之間失控的問題之外，現在竟然還有抄襲的作品出現了。雖說創作者間相互借鏡在所難免，但對商業行為來說卻不是件好事。

吟遊詩人　寇帝朱

●Fairytale	●作業系統：J-Win98/Me/2000/XP	●遊戲類型：AVG
	●價格：￥8800　●區別：18禁	●評價：♪♪♪

http://www.fandc.co.jp/

隱藏在假象之後的脆弱

水田裕人，一個優柔寡斷、平凡而懦弱的平凡少年。與他自幼相處的青梅竹馬玩伴本城夏來，表現上看來是個既會唸書、體育樣樣精通、人又長得漂亮的女孩子；但事實上由於性格的偏差，夏來長久以來一直將毫無反抗的裕人視為自己的奴隸玩物，這樣的情感甚至轉而為憎惡。直到某個偶然的機會，裕人與班上的女孩羽村由美相識，性格與夏來截然相反的由美以其溫柔與體貼，很快地便與裕人墜入了情網。然而裕人永遠往往無法面對真實的自己，當夏來得知裕人與由美開始交往之後，強大的佔有慾與失去裕人的苦痛，竟致使她的情緒在一夜之間崩潰。看著他們二人幸福的身影，夏來不安定的精神逐日地潰堤，開始放浪形骸與自甘墮落的生活。看在裕人的眼裡，他也開始懷疑起對自我的誠實，究竟他對夏來的真正情感是……？









在強烈的對比之中搖擺





這部《羊群們的憂鬱》是本月份F&C公司的新作，從名稱就不難猜出本作主要想表達的，並不是該公司向來拿手的純純愛情故事，而是描述人心不願面對的最底層，有時甚至連自己都摸不清自己真正追求的是什麼。另一方面令人感到奇怪的是，本作並非掛著FC01或FC03之屬的招牌，而是老字號的Fairytale。事實上這部作品從第一眼的安裝介面、劇情主題甚至到美術風格等等，跟以往F&C的作品表現都有著頗大的出入，讓人不住懷疑是否又有下游工作室為其捉刀、或者只是代為發行。

這部作品的劇情架構極為簡單，因為女主角從頭到尾也只有夏來與由美二人而已，遊戲本身表現雖然平淡，但過程中也算還有巧妙安排，舉例來說例如劇情發展關鍵在於不知發信人為何的「神秘電話」；隨著裕人處理這些不明通話方式的不同，對結局發展也將產生重大的影響。



明顯抄襲自漫畫劇情

何以這部作品表現平平，本詩人還要特地將它提出來討論，想必是有什麼不吐不快的事吧？一點沒錯，事實上《羊群們的憂鬱》這部作品的劇情，明顯地抄襲自冰室芹夏先生(其遊戲代表作有『牝貓秘書室』、『闇暗』等等)原作的漫畫--『水之誘惑』，而且還不是普通的相似。本作中夏來的角色其實就是漫畫中的碧、而由美則是原作中あずみ的翻版，除了劇情發展完全相同外不說，在角色性格甚至連外型上都大同小異，若不是天下真有這麼巧的事，就是F&C把所有的玩家都當成了傻瓜，當然本詩人寧可相信後者多些。



感到不解的是，如果F&C真覺得這部作品劇情很棒，大可將其授權買下，甚至連在遊戲界素有盛名的冰室芹夏先生都直接請來作為原畫，如此一兼數得，而公司也不用如此背上一個抄襲的惡名。至於負責《羊群們的憂鬱》劇本寫作的大和環先生，嘿嘿，這下本詩人可記住你啦～













愛恨原只為一線之隔

本作的原畫由あかり☆かずと先生擔綱，整體而言表現還算過得去，但是在單一人物造型上似乎還不是很穩定。畫面採800x600的高解析模式，可能是為配合遊戲主題的緣故吧，全篇用色偏淡偏冷，與F&C以往作品中溫暖活潑的用色大相逕庭；至於遊戲背景與介面的設計則是清爽而素雅，更是一反該公司華麗而多功能的常態，所以才如前所述地讓本詩人不禁懷疑這部作品血統的純正度。在配樂上雖僅使用PCM音源發聲，但在音色與效果的表現上還是相當不錯，而曲調在與場景的搭配上也控制的相當得宜。比較令人遺憾的是本遊戲並沒有加入語音的錄製，這對現下的產業趨勢、況且還是由大公司所出品的遊戲來說，可能就有些交代不過去了。

最後則是本詩人有感而發，其實相較於漫畫或是卡通的閱讀觀賞限制，遊戲最大的好處與優勢應該就是能夠進行互動，並且提供給玩家各式結局的選擇機會。雖然抄襲這回事怎麼樣都說不過去，但是回過來想想，對於原作漫畫中結局不滿意的讀者們，現在總算能有一個替其他女主角平反的機會了。



▲ 竟然也有這一類的結局





遊戲仙人研究室

熱門遊戲現象大家瞧



TOKYO GAME SHOW 2002

2002東京電玩展 直擊報導



學者/spitz

原本一年兩次的東京電玩展，今年縮水只剩一次，筆者繼去年春季的東京電玩展之後，今年繼續有機會前往參展，這次的地點與上次一樣，或說已經算是固定在這個地方展出，地點為日本コンベンションセンター（幕張メッセ），對於我們這些外地來的記者，這地點是粉方便的，因為最近的JR車站－海濱幕張，距離會場約走路10分鐘，JR線（國鐵）也是東京最方便的電車網，所以無論住在東京哪個地方，都可以輕鬆前往會場，展出時間為2002年9月20-22日，首日的20號為慣例的業者招待日，只開放記者及廠商參觀，而之後的2天就是一般公開日了，這次的總會場共有7個展區，底下將依序為讀者們介紹：



第1區

第1區這一區是以物販區域為主，搭配飲食區及cosplay的換衣區，因為筆者拍這照片時，是第一天的上午，加上這天是業者招待日，所以人潮稀少，過兩天可說是人潮洶湧，不過筆者本身沒有任何收集電玩精品的習慣，所以算是可惜了這種不必大排長龍等待的時間。

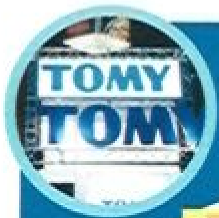












TOMY

說到TOMY，其最有名的遊戲就是ZOIDS相關遊戲，這次當然還是繼續推出ZOIDS新作品^^，而且不只是像之前單純的戰略或RPG，更有開發出全新的遊戲類型，現場也開闢了一個ZOIDS的模型館（ZOIDS MUSEUM），展示了許多ZOIDS模型，可說是讓玩家建立“TOMY＝ZOIDS”的形象：

ZOIDS VS.

ZOIDS新類型遊戲第一彈－3D格鬥遊戲，並結合了TV卡通畫面及其聲優支援全程語音，將帶給ZOIDS迷一股全新的感受，是款GAMECUBE的遊戲，另外值得一提的是遊戲特典，送了一架ZOIDS實體模型^^，遊戲大致分為3個類型：（1）ZOIDS BATTLE模式：就格鬥遊戲一般的闖關模式，將與電腦控制的同伴跟敵人進行2對2的隊伍對戰，共有12關等待玩家挑戰。（2）VS模式：可以與好友對戰的模式，畫面可左右或上下切割來對戰。（3）MISSION模式：與TV卡通一樣，玩家將控制卡通中的兩位主角－共和國的Zan Fel或帝國的Reiner Granat，依照故事來進行一連串遊戲安排的任務。另外也提供改造模式，讓玩家依自己喜好，組合出自己專屬的機種來與人對戰。



サイバードライブゾイド（暫定）

ZOIDS新類型遊戲第二彈－遙控模型……！？，其實這是一款GBA的RPG，不過不是一般單純的RPG，而是在卡匣內多安裝了紅外線發射器，讓玩家可以玩這款RPG的同時，可以拿GBA當作遙控模型的操作手把，來遙控遊戲額外附贈的遙控模型，對於模型起家的ZOIDS，可說是極大的巧思^^，現場工作人員就展示了製作中的半成品（可操作模型了，但操作介面還未直接連結到GBA上），其RPG內容也結合了育成內容，讓玩家可以自由發展出自己喜愛的ZOIDS類型。



ZOIDS SAGA II

ZOIDS SAGA是一款以ZOIDS為主題的RPG，如今即將繼續在GBA上推出第2代，2代預定登場的ZOIDS超過150支，並在戰鬥部分增加了合體攻擊及支援攻擊要素，在戰鬥動畫的表現方面，不再像前作一樣，死板板的不會動作，而增加了許多肢體動作，讓戰鬥畫面更如同卡通一般。



MUTSUとのほほん

這是一款GAMECUBE的育成遊戲，飼養的就是標題的MUTSU，一開始遊戲會給玩家一隻MICHI，藉由不同份量的飼料餵養，會進化出超過100種顏色的MUTSU，玩家可以為自己的MUTSU安排各種活動來培養它，遊戲支援玩家同時飼養12隻MUTSU，如果有朋友也在玩這款遊戲的話，玩家們還可以藉由記憶卡，來與朋友的MUTSU作交流的動作。



テレビ遊び隊－射的王、TV Hockey

除了正常遊樂器軟體之外，TOMY還開發出直接接電視就可以遊玩的小遊戲，而且這些小遊戲都是有極為特殊的操作手把，這一系列的小遊戲就叫“テレビ 遊び隊”。其中有廟會常見射擊遊戲改編的《射的王》，共有6種不同樂趣的模式可以玩；另外也有《TV Hockey》，這個就是各大遊樂場都會有的大型機台（或說日本電視節目大東京友好樂園2的最後一個關卡^^）改編的，除了一般模式之外，還有冰球模式及打磚塊模式可以遊玩。









ブロッコリー

ブロッコリ一是一家蠻特殊的公司，除了美少女遊戲之外，還經營了同樣是以美少女為主題的卡片對戰遊戲－アクエリアン エイジ（Aquarian Age），可說是想吃定所有喜愛美少女畫風的玩家^^，另外更以這些美少女為基礎，開發出許多飾物、CD、書籍等精品，可說是讓玩家傷了不少荷包，所以東京電玩展的物販區就有ブロッコリ一的攤位。

GALAXY ANGEL



人氣美少女卡通GALAXY ANGEL所改編的遊戲，遊戲類型是3D即時戰略，因為卡通設定是每位主角都有自己的紋章機（機甲），所以大致的任務之間的介面操作都是雷同於著名的《超級機器人大戰》，可是進入戰場之後，就完全不一樣了，玩家必需在任務一開始時，為我方所有紋章機或艦隊下達指令（如攻擊敵人或移動到何處），之後一進到戰場就變成即時戰略的模式，敵我雙方的所有機體就會同時間動作，我方機體將會立刻執行剛剛所下達的動作，如果這時玩家想要更改動作，只需點到所要更改的機體上叫出操作介面，這時時間會暫停，玩家可以自由再度更改動作，算是極為特殊的即時戰略遊戲。

アクエリアン エイジ Saga II



現場展示了即將於11月1日推出的アクエリアン エイジ Saga II的各式圖片，現場並有教學區，讓沒學過卡片遊戲的玩家來學習了解這款卡片遊戲，同時間在會場也舉辦了一連串的比賽，其中從地區預賽打起，在東京電玩展舉行決賽的比賽，其第一名獎品竟然有一部印有アクエリアン エイジ的迷你車（Q-car），真是大手筆啊。

爆轉シュート ベイブレード 2002

這也是一款卡通改編的GBA遊戲，類似於《口袋怪獸》的RPG模式，只是對戰的不是怪獸而是陀螺，可以任意改造自己對戰陀螺的玩法，相信可以吸引不少戰鬥陀螺迷的目光。







EPOCH

EPOCH也是個多角化經營的廠商，除了TV game之外，還經營了名為“體感GAME”系列的遊戲，另外也出了許多偶像或運動方面的トレカ（trading card的簡稱），現場就展示了其最新“體感GAME”的保齡球遊戲－エキサイトボウリング，並有讓人覺得好笑的人形保齡球瓶在現場介紹這款遊戲。這一系列的體感GAME都不是某台主機的軟體，而都是直接接在電視上的小遊戲，都以特殊的手把來操作遊戲，如：棒球遊戲就打者拿著小球棒玩、投手拿著球作投球動作來投球，網球或桌球遊戲就拿著小球拍玩，甚至有拳擊遊戲，手上就帶著特製的拳套來玩，可說十分逼真，怪不得說是“體感GAME”，有時玩下來可是會一身汗的。這次的新“體感GAME”－保齡球遊戲，就手上拿著特製的保齡球形狀的操作桿，就如同正式保齡球遊戲，就將球送出來遊玩，十分有趣。



マジャイ ネーション（MAGINATION）



這是一款GBA的RPG，主角可以利用魔力來召換各種怪獸來攻擊敵人，但本身將不會參與戰鬥，而魔力會隨著回合結束或戰鬥結束而補充，算是款蠻特殊的RPG，除此GBA遊戲之外，MAGI NATION還有另外出卡片遊戲，可以讓2位玩家組出MAGI NATION牌組來對戰，現場有開放教學區來教導玩家如何玩這款卡片遊戲。





TAITO

現場粉紅色的燈飾，加上美麗虛擬人物－“雙葉理保”，使得現場蠻熱鬧的，這次TAITO是聯合其他7家廠商聯合在同一展區參展，所以現場有蠻多遊戲可以供試玩，底下就比較熱門的遊戲作介紹：

THE DOG MASTER



這款PS2遊戲蠻奇特的，它是以問問題的方式來進行遊戲，大約收錄了2000題問題，讓玩家可以在了解問題後可以成為狗狗通，除此之外，遊戲中收錄了許多狗狗的圖片，這些照片都是用特殊攝影的方式拍得，讓這些狗狗都變成大頭狗，看來十分討喜，另外也提供了些小遊戲（如：拼圖）及用你的性格分析你適合養哪隻狗，是款頗有趣的遊戲。

ENERGY AIRFORCE

由美國知名飛機製造商－Lockheed Corporation所協力提供資料，加上知名航空評論家、攝影師將其資料整理活用，《ENERGY AIRFORCE》具有強大的擬真性，玩家可飛行的舞台也遍及世界各地，再加上專屬的飛行頭盔，從頭盔中可看到更廣的視野，如同真實飛機一樣，相信是模擬飛行迷不可錯過的遊戲。



ラブ★マージャン



“SIMPLE 2000 シリーズ”所標榜的特色是簡單、便宜，這一系列的PS2遊戲都只有定價2000日幣，而其中最受“注目”的，我想就是系列當中Ultimate Vol.5的作品－《ラブ★マージャン》，這遊戲是一款麻將遊戲，跟玩家對打的就是當紅的虛擬偶像－雙葉理保，這位身材B96W59H85的美女可與玩家於各種場所（海灘、教室、校園中庭）對戰，甚至可以在她第一次公開的房間裡對戰^^||，當玩家贏得麻將對戰之後，還可以任意幫她更換衣服，真是養眼的一款遊戲，ps.這遊戲並非18禁遊戲，只是比較養眼……ㄏㄏ。Ps2.現場還有許多“SIMPLE 2000 シリーズ”遊戲，如：賽車、網球、推理遊戲等，礙於篇幅，我就不多加介紹了。



ENIX

ENIX的會場是以《STAR OCEAN Till the End Time》為主打，為了加深這款遊戲對參展民眾的印象，ENIX把會場佈置的像“深海”一樣，強烈的藍黑用色，讓人可以深深感受到這款遊戲的氣氛^^

STAR OCEAN Till the End Time

《STAR OCEAN》是1996年在超任主機上一款RPG，當時它因其“リアルタイムバトル”（即時戰鬥系統）極受歡迎，2年後也在PS主機上推出過第2代，如今《STAR OCEAN》藉由PS2主機強大的運算功能，開發出全3D的《STAR OCEAN》3代，其名稱就叫《STAR OCEAN Till the End Time》。受歡迎的“リアルタイムバトル”也因為3D化而更有臨場感，讓玩家可以充分享受戰鬥的快感。另外值得一提的特色，《STAR OCEAN》3代將把MP（mental point）也納入敵方可攻擊的範圍，玩家也會因為MP降為0，而變成戰鬥不能的狀態，也就是說物理攻擊將會將低HP，精神攻擊將降低MP。



トルネコの大冒險 3

極受歡迎的作品トルネコの大冒險又即將有續作了，這次的3代跟上面一款《STAR OCEAN》一樣，都是藉由PS2主機的功能，而變成了3D遊戲，除此之外，跟前代的不同點還有：1.之前被怪物擊倒或離開迷宮level會變回1，如今3代會一直保持level不變。2.之前是單純只有迷宮冒險的的遊戲，如今更改成正式的RPG，具有龐大的地圖及一連串有趣的劇情安排，跟正統RPG一樣是在大地圖隨機遇敵，只是《トルネコの大冒險 3》遇敵之後是直接進入迷宮（掉到某個洞穴裡），算是蠻獨特的系統。3.最吸引人的是增加了交換系統，玩家可以利用記憶卡，來跟朋友交換遊戲中的道具或抓到的怪物，而且這次預定出現的道具有300種，怪物有180隻，都比前作多出許多。4.另外合成系統也進化了，如武器與盾合成，或合成某樣東西可為武器加上屬性。





PCCW Japan

到了PCCW Japan的展示會場，映入眼簾的就是……豬木的下巴……ㄏㄏ，其實是豬木有成立一個名為"鬥魂"的摔角聯盟，負責幫摔角選手作異業結合，而PCCW Japan有跟"鬥魂"合作，推出一系列跟摔角有關的遊戲。會場為了造勢還搭建了"鬥魂舞台"，拉起了摔角用的擂台，另外還請了摔角名人造勢，好不熱鬧^^

鬥魂　豬木道

乍聽之下，好像是款熱血的摔角遊戲，結果……不然，是款雷同魔法氣泡遊戲的PS2益智遊戲，只是本來魔法氣泡是可愛的角色在對戰，這邊變成了面目可憎的摔角選手……爆，而這些選手造型是由"抓狂一族"漫畫家－濱岡賢次所描繪的，看著熟悉的摔角選手變成可愛Q版的漫畫造型，再加上他們可愛好笑的動作，真是會讓人笑破肚皮。



LowRider

這款遊戲乍看之下是款PS2賽車遊戲，其實不然，它遊戲的idea是來自美國十分有名的改造車，這些改造過的車輛可以不借外力而任意地將車輪上下抬高或打開引擎蓋或後車廂，而遊戲內容就是讓這些車輛耍花招，看誰花招耍得漂亮，誰就得分高，舉例來說：有個關卡是要比誰的車輛抬得高，當按下按鍵時，車輪就會抬高，等到落地的同時，如果再按下按鍵，就會跳得比原來高，如果timing抓不好，就無法順利抬高車輪，所以玩家可要抓準時機按，才能抬得高、得高分，算是一款極為特殊的遊戲。





鬥魂ヒート

這款遊戲就是正式的摔角遊戲了^^|||，玩家將操控一個摔角界的新星，帶領他成為一流的摔角明星，在摔角對戰時不採取一般摔角遊戲的第3人稱視點，而是採取第一人稱視點，當與對手接觸的同時，再會跳出很多招式的選項，玩家可以依對手及場上情況挑選合適的招式來攻擊，當然所有攻擊不見得百發百中，而是會依雙方施展的招式而作調整變化，是款極為刺激的第一人稱對戰遊戲，這款遊戲是GBA的遊戲，所以支援GBA對打線來作通信對戰。



Baldur's Gate Dark Alliance

看到副標Baidur's Gate，大家就知道這是Baidur's Gate的延伸遊戲，只不過它不是正統的RPG，而是3D形式的ARPG，這款遊戲具有PS2細膩的畫面及Baidur's Gate背書的龐大劇情，相信可以吸引不少玩家的注意。





BOTHTEC

BOTHTEC這是一家以手機遊戲為主力的公司，現場展示許多為αPPLI及SKY手機所製作的遊戲。





GAINAX

GAINAX這是一家卡通的製作公司，最早以《新世紀福音戰士》而聞名，現場展示了其最新DVD化的卡通－《アベノ橋魔法☆商店街》，另外也有展示《ぷちぷり*ユーシィ》的最新情報，算是會場上蠻奇特的攤位^^





Sammy

Sammy起家於柏青哥機台，近年來漸漸在video game或大型機台上嶄露頭角，如前陣子的《聖騎士之戰》就是其代表作，現場架起了半封閉的區間，並貼出大型的遊戲海報看板，並展示了4款遊戲及其週邊機器：

GUILTY GEAR XX

《聖騎士之戰》的最新作品，也是Sammy這次會場的主打，增加了數名新角色、合計20名角色的《聖騎士之戰 XX》即將於年底於PS2主機上推出，這次預定有3種模式可以遊玩，分別是：1.任務模式：就一般的破關方式遊玩。2.練習模式：玩家可以利用這個模式自由練習角色招式。3.生存模式：就讓玩家無止盡的挑戰敵人，這次的版本會追加boss級的角色，讓玩家挑戰。





彼岸花

《彼岸花》是款電子小說的遊戲，玩家在遊玩的同時會出現不同的選項，選擇之後將走向不同的結局，可說是近年來少見的遊戲類型，在PS2主機的功能下，裡面的人物都栩栩如生，現場試玩搭配了杜比音響的耳機，讓人彷彿置身遊戲裡。《彼岸花》的原作小說是由長(坂)秀佳所書寫的，遊戲裡面依照3名主角－六條有沙、川原菜つみ、水元融而分成3個劇本讓玩家遊玩，如何找出事件真相及真犯人，就要靠玩家好好抽絲剝繭了。





Sammy遊戲週邊機器

這個部分也是Sammy現場展示的重點，Sammy為了讓玩家更方便玩遊戲，所以設計出許多特殊的手把，這些手把都是支援PS2主機的，如：1.附迷你鍵盤的手把，方便打字。2.將L1、R1的鍵調到正面，方便使用6個攻擊鈕的格鬥遊戲。3.雷同大型機台的格鬥遊戲專用手把“4.釣魚相關遊戲專用手把。5.單手就可操作的手把，方便不需雙手大量操作的RPG或冒險遊戲。

大戰略1941-逆轉の太平洋-

久違的“大戰略作品”，而畫面也因為PS2主機變成更加細膩、精緻，這次的特色是不再死板地遵照史實，而是採用了虛構的題材－日本海軍最終成為了太平洋的霸者！？，這次預計會有超過200架不同的單位上陣，其中還包含虛構的幻之兵器，這些虛構的魅力相信可以吸引不少人的目光。

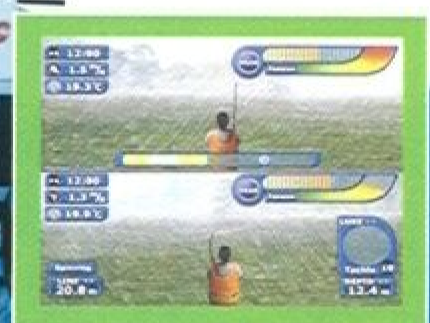


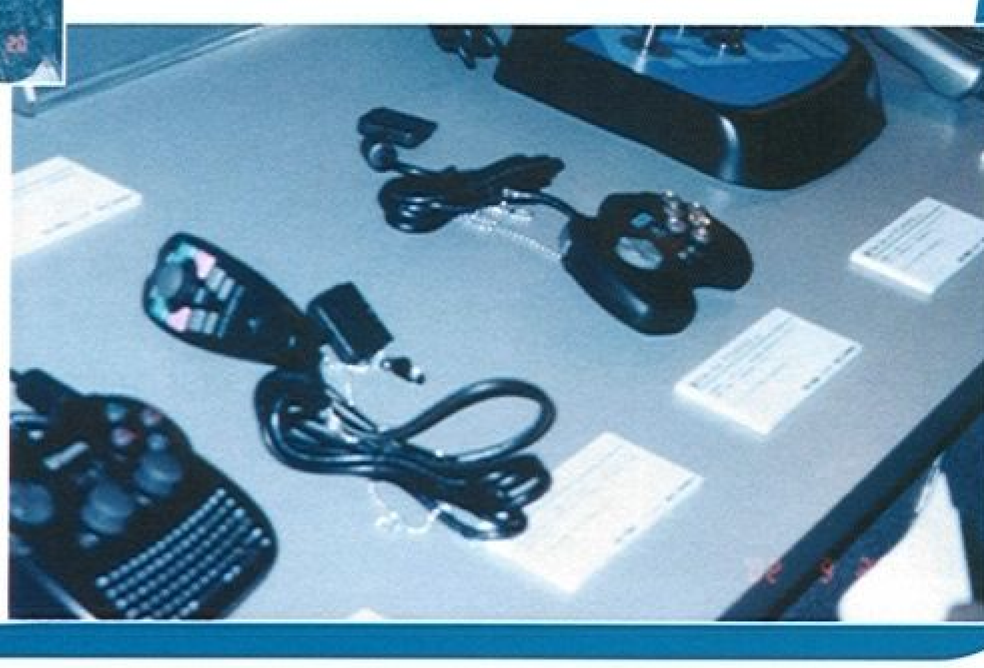
BASS LANDING 3

模擬釣魚的系列作品第三彈，依舊是PS2主機的作品。《BASS LANDING 3》將真實世界的湖於遊戲中再現了，除了建物的逼真化之外，現場的天氣變化、水溫變化、風向、風速都仿造真實世界，將大自然帶進遊戲中。另外，這次的3代還增加了對戰模式，可讓玩家分上下2個畫面進行對戰。



BASS LANDING 3





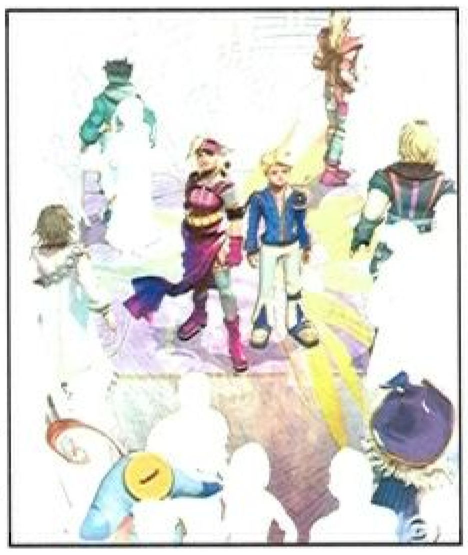


SQUARE

著名RPG的大廠，這次展示了許多遊戲，不過開放試玩的只有3款遊戲，尤其是沒有太11的試玩，為之可惜啊，不過現場還是熱鬧非凡。

UNLIMITED SaGa

SaGa系列（台灣有翻成過復活邪神）的最新作品，相較於FF系列的正統日系RPG及聖劍傳說系列的ARPG，SaGa系列的特色在於其自由度，遊戲中任何一個對話選項，都會影響到結局，此外，多角色、多夥伴也為其吸引人的特色，這次的主角也多達7名之多，現場準備了約40台的試玩機台，其中有10台有接上杜比音響的耳機，玩起來更有震撼感，接下來介紹這代的獨特之處，首先，《UNLIMITED SaGa》不再是自由移動的傳統地圖畫面，而是採用地圖上出現可移動的空格，玩家必須選擇要去哪個格子上，每個格子都有不同的狀況觸發，如遇敵、寶箱或陷阱，另外，戰鬥部分也採取新的系統，每次戰鬥將有5個動作可以行動，玩家可以將其任意分配給7名主角（也可以同一人作2次以上的動作），當進行攻擊時會出現輪盤，上面將會顯示命中或miss，如果不小心轉到miss攻擊將會失手，每一個攻擊行動之前，也可以選擇Hold，Hold的角色將停止這次攻擊，而改成與下一個攻擊聯手出擊，這樣的好處是會提昇“連攜率”，連攜率越高，將可使出更大的絕招。最後補充一點，這次的《UNLIMITED SaGa》依然是由小林智美負責插畫，這次的主題是“花”。



チョコボランド-A Game of Dice-

現場準備了一個小木屋，然後發給每個試玩者一個GBA，讓試玩者自由在小木屋的座椅上試玩這款遊戲，對於已經走了一上午的筆者來說，可以讓腳得到了充分的休息，又可以試玩到遊戲，真是好好感謝SQUARE ^^。這款遊戲是標準的桌戲遊戲（丟骰子的遊戲），玩家在出發前可以先決定要帶多少夥伴出去（夥伴有劍士、黑魔導士、白魔導士等），當走到空地時，玩家將可以花魔力將夥伴放在空地上，如果再走到夥伴所在地，還可以幫他升級，如果別人走進你夥伴所在地，將會扣魔力，反之，對手也會同樣的動作，最後看誰能夠先達到指定魔力，算是蠻典型的大富翁遊戲，不過角色換成了可愛的陸行鳥^^



FINAL FANTASY TATICS -ADVANCE-

這是會場另外一個開放試玩的遊戲，是著名RPG－FINAL FANTASY的戰略版（TPRG），其實這款遊戲之前就已經出現過了，不過當時是PS版，這次將其改版在GBA上推出，新的版本中，除了人類一族之外，還引進了其他4個種族，各有其合適的職業，當然玩家也可以不按照各種族適合的職業來自行培養角色，現場玩起來頗有“皇家騎士團”的感覺。





KINGDOM HEARTS -FINAL MIX-

這款Disney與SQUARE合作的大作如今要推出英文加強版，這個版本預定追加項目如下：1.全程改成英文語音。2.武器、道具追加。3.事件增加（但故事大綱沒更動）。4.多了難易度的選項。也許因為改變不是很大，所以現場並未開放試玩。



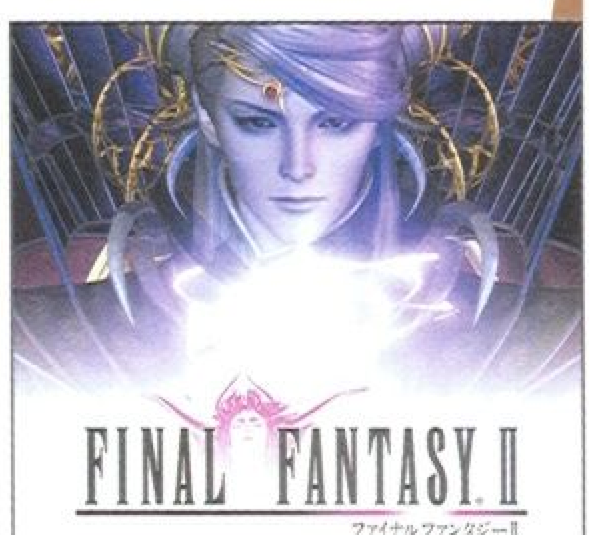




FINAL FANTASY I II

曾經在wsc上推出的復古名作－《FINAL FANTASY I II》，如今又繼續在PS主機上推出了，跟wsc版本的不同，是PS主機可以支援比較高品質的動畫，所以SQUARE在本身wsc的基礎上，在追加了許多動畫，並且將角色、怪物圖都重新繪製，也增加了難易度的選項，想要回顧這個大系列原點的PS或PS2玩家，可別錯過這2款遊戲。ps.因為這是2款遊戲，所以有分開推出的版本，也有合併的限定版，限定版有多送3個角色造型玩偶的特典。





半熟英雄對3D

1988年FC上的《半熟英雄》、1992年在SFC上的《半熟英雄　ああ，世界よ半熟なれ……》，讓這個讓人捧腹大笑的《半熟英雄》系列廣為人知，遊戲中的"蛋召喚"系統可說是ff"召喚獸"系統的始祖，如今在wsc上推出SFC《半熟英雄　ああ，世界よ半熟なれ……》改版作品之後，SQUARE即將推出《半熟英雄》系列最新作品－《半熟英雄對3D》，這次的作品當然還是以搞笑為遊戲主軸，甚至有模仿一般血腥暴力遊戲上的mark，做出一個"本遊戲內含爆笑情節"的mark，讓人看了就覺得好笑^^，不過遊戲還在開發中，所以現場並沒有試玩，



所以也不太清楚遊戲系統，另外，為了增加與玩家們的互動，SQUARE將與漫畫商合作，展開"半熟英雄對3D怪物募集活動"，玩家將可藉由漫畫提供的應幕，把自已心目中的怪物畫好之後，投寄到SQUARE，SQUARE將會選出合適的作品，將其使用在遊戲裡。

FINAL FANTASY XI



雖然沒有開放試玩，不過現場公佈了2項資訊，一是還未進入ps2的ff11之天野喜孝迷有福了（註：天野喜孝為ff系列御用的插畫家），SQUARE將於9/26推出"FINAL FANTASY XI SPECIAL ART BOX"，這次的特別版重點在於裝cd的盒子是有天野喜孝原畫的豪華BOX，裡面還有額外贈送特典，可說是收藏價值極高；二是ff11終於公佈關於windows版的消息了，windows版將於11月7日推出，最低配備公佈如下：OS：WIN 98/ME/2000XP（目前當然只有支援日文版，何時支援中文版，要看國內代理商了）；CPU：PentiumIII 800Mhz以上（建議是PentiumIV）；RAM：128MB以上；顯示卡：GeForce系列（建議是GeForce3以上），VRAM要32MB以上；音效卡：跟DirectX 8.1相容的音效卡；硬碟空間：4.5GB以上；CD-ROM：4倍速以上（建議是32倍速以上）；網路連結：56Kbps以上，對於沒有PS2或嫌PS2硬碟太貴的玩家，可以開始準備配備了^^|||，不過硬碟需要4.5GB真是可怕……汗。







KEMCO

KEMCO這次參展的攤位並不是很大，所以是被安排在靠牆的攤位，為了宣傳他們《エッグマニア》遊戲，KEMCO特地舉辦了MissEggMania的美女選拔，並在9月21日參展的同時，邀請了最終6名的參選者，來到現場造勢宣傳，並進行送簽名娃娃（充氣式的娃娃）的活動，只要當場跟這些參選者比賽《エッグマニア》，比贏就可以獲得該名參選者的簽名娃娃，筆者運氣好獲得了一個娃娃，只是……那時沒注意給的人是誰，導致……目前不知道那簽名的主人是誰……汗

BATMAN DARK TOMORROW

久違的蝙蝠俠又重現電視螢幕前了，而且是支援目前全部當紅主機（PS2、Xbox、GAMECUBE）的一款3D動作遊戲，遊戲主要特色是"潛入"，需要玩家無聲無息地將敵人收拾，以免引發更多敵人的攻擊，並增加了些許偵探要素，讓《BATMAN DARK TOMORROW》不只是一款單純的動作遊戲而已，為了讓玩家體驗蝙蝠俠利用蝙蝠吊索穿梭高譚市的高樓大廈，遊戲中也安排了很多可以使用的場面，不過也有這樣的設定，就是在沒有算好落足點的情況下，蝙蝠俠可是會摔死的^^|||，本人試玩的時候就不小心死了好幾次……汗

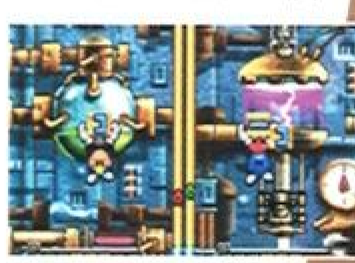


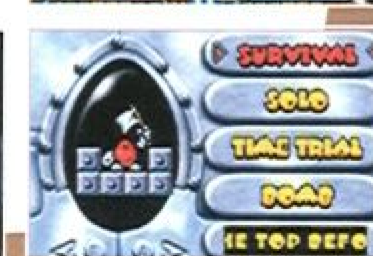
BATMAN
DARK TOMORROW



エッグマニア

這是一款對戰感十足的方塊對戰遊戲，玩家可操控八名主角的其中一名，利用掉下來的不同形狀的方塊來堆積起來，直到達到指定高度就可以獲勝，過程中當達到特殊狀況就可以妨害對手堆積，算是全新型態的益智對戰遊戲。





第一區
第二區
第三區
第四區
第五區
第六區
第七區

Microsoft(Xbox)

Microsoft的會場當然強力宣傳著其新世紀的主機—Xbox，並且介紹給玩家一個新概念—“Xbox LIVE”，“Xbox LIVE”就是指Xbox的網路遊戲及其配備，Xbox強調它可以藉由Xbox的專屬麥克風及耳機，來拉近網路玩家之間的距離，另外建立Xbox網路遊戲專屬的個人ID，讓其一個ID全部遊戲通用，也是“Xbox LIVE”的目標，讓我們來看看Microsoft這次有推出哪些Xbox的遊戲：

Blinx The Time Sweeper

這是一款3D動作遊戲，玩家將操縱主人公—Blinx，Blinx是時間工場的員工，負責擔任時間掃除人（The Time Sweeper），有一日因為時間被偷走而世界大亂，Blinx就踏上把時間導正的旅程了。既然這個遊戲跟“時間”有關，所以它創造了獨特“時間控制（Time Control）”系統，玩家將會擁有如同錄放影機的遙控器一樣功能的技能，如：快轉（FF）、倒退（REW）、暫停（PAUSE）、慢動作（SLOW）及錄影（REC.），當收集到地圖上3顆對應的“時之結晶”，就可使用這5項技能。其中快轉（FF）使用後，玩家將會比現實時間還快速的移動，可以用於有時間限制的關卡；倒退（REW）是當玩家誤觸陷阱或發生不利的情況，這項技能可以讓玩家回溯一段時間，好避開危險；暫停（PAUSE）是全畫面將只有玩家可以動作，其他都是暫停狀態；慢動作（SLOW）則是除了Blinx之外，其他都將以慢動作型態行動；錄影（REC.）則是玩家可以先錄下現在所做的動作，然後待會將其重新放映，“時間控制（Time Control）”系統讓這款遊戲變得十分有趣 。





格鬥超人



光聽名字就知道這是款格鬥遊戲，這算是Microsoft為Xbox量身打造的第1款格鬥遊戲，是由格鬥遊戲權威—石井精一所指揮製作的作品，《格鬥超人》利用了Xbox可呈現高生動畫面的能力，所呈現出來的“新次元格鬥”，遊戲中的光影效果及空氣感都呈現的跟真實世界類似，讓玩家可以充分感受到速度格鬥的快感，故事是敘述有個地下格鬥大會—“Fist of Fire”，遊戲中的8名主角各自為了不同目的想爭取這項大會的優勝。遊戲中是有安排Arena的制度，所以有Ringout的系統，除了一般常見的故事模式、練習模式、vs.模式外，《格鬥超人》還多了一個可供4位玩家對戰的BattleRoyal模式，可以讓4位玩家同時對戰。



N.U.D.E.@

(Natural Ultimate Digital Experiment)

這是一款蠻特殊的養成遊戲，Microsoft給它的遊戲類型為同居型交流遊戲，遊戲中玩家將會得到一套P.A.S.S.(Personal Assist Secretary System)，這套系統是未來的機器人製作商所製造出來的人型秘書，一開始這個可愛的機器人就像剛出生的嬰兒，沒有任何智能，在玩家與她溝通交流後，她將有自己的智能，甚至有自己的情緒（微笑、生氣、悲傷），這些都會與玩家跟她溝通時，選擇的不同而有不同的變化，算是一款蠻另類的遊戲。



True Fantasy Live Online

這是Xbox目前計劃中最大型的MMORPG，遊戲中的3D可愛角色看來十分討喜，遊戲中的設定頗像UO的，都有砍木、釣魚、打造武器等生活技能存在，也有各式騎乘動物可以乘坐，而玩家的模樣也會因為裝備品不同而變更。另外，遊戲裡有巨大怪物的出現，可以讓玩家感受到人的渺小。這款遊戲預定於2003年推出。



Fishing Live Online

一般的釣魚遊戲，玩家都只能面對冷冰冰的電腦，無法享受到釣到大魚跟別人分享的喜悅，如今Xbox即將提供一款online的釣魚遊戲，叫做《Fishing Live Online》，讓玩家可以藉由網路跟其他玩家一起在湖邊釣魚，甚至遊戲會安排競賽，讓玩家一同來競爭榮譽。遊戲並支援了Xbox的麥克風耳機，讓玩家可以輕鬆與其他玩家交談。



THE WILD RINGS

《THE WILD RINGS》是一款綜合異種格鬥技遊戲，遊戲中將有超過100個各式格鬥選手及其超過500的技能可以使用，無論是摔角、拳擊、相樸及泰國拳等，都有收錄其中，而玩家所操作的角色髮型、衣服、護腕、護膝及各項裝飾，都可以依玩家喜愛而調整。遊戲將支援Xbox LIVE網路對戰。





MAXIMUM CHASE

《MAXIMUM CHASE》是一款電影改編的遊戲，電影內容是職業為警察的男主角某日開車邂逅被追殺的女主角，同一時間研究所的能源彈被盜走，這兩者是否有關聯，須等待玩家你的調查，為了符合電影中情節，遊戲將安排2種模式交叉進行，一是開車的追逐戰，另一個則是在車中與敵方開槍對決，此外，每過了一個關卡，中間的串場還會撥出電影片段，讓玩家們可以更了解情節，遊戲預定有10道關卡及5部車輛可玩，總之，《MAXIMUM CHASE》想要展現的"被追逐的恐怖"已在遊戲表露無遺。



Quantam Redshift

這是一款極具未來感的賽車遊戲，玩家將駕駛名為"Quantam Redshift"的未來浮游戰鬥機，與其他對手競爭，既然是戰鬥機，代表每架Quantam Redshift都會有其不同的武器，可以用來攻擊對手，來取得優勢，除了一般常見的故事競賽模式，還有計時比時間快慢模式，也可以支援4人同時對戰。

JOCKEY'S ROAD

這是一款具有豐富故事的賽馬養成RPG，因為它有PRG式故事劇情，所以跟一般賽馬模擬遊戲不太一樣，而且當玩家與自己的愛馬上場比賽時，遊戲會切換成賽馬競賽遊戲，將帶給玩家更多遊戲樂趣。

WHACKED！

《WHACKED！》是一款可愛逗趣的對戰動作遊戲，對戰目的就是將對手打到飛出去，然後保持自己活在場上，遊戲中將有7個角色、20種武器可供選擇，遊戲將支援Xbox LIVE網路對戰。







KOEI

這次光榮的會場佈置的頗為綠意盎然，在經過其他家的廠商的聲光轟炸之後，可以得到視覺上的休息^^，會場上可以讓我充分感受到光榮多平台的發展的企圖心，除了PC與PS2之外，這次也展示了不少xbox的遊戲。此外，光榮還特地招待了我們這些國外的記者，讓我們在一天的奔走採訪之後，可以在小笠原伯爵邸吃到豐盛的一餐，晚宴現場還有鋼琴伴奏及演唱，讓甚少見過大場面的我，開了一次眼界^^

真・三國無雙2-猛將傳

這款在東京電玩展之前就已經發售的遊戲，會場還是可以見到試玩機台，這次資料片猛將傳增加了7名角色－呂布、貂蟬、孟獲、祝融、張角、董卓及袁紹，並且加強了護衛兵系統，也增加了第5項的隱藏武器，將使得原本就有在玩《真・三國無雙2》的玩家，再度投入這個世界。







真・三國無雙2（Xbox版）

光榮多平台政策繼續延燒到Xbox，即將要推出PS2熱門遊戲－《真・三國無雙2（Xbox版）》，因為這款遊戲是在《真・三國無雙2－猛將傳》之後推出，所以玩家會關心到底這款Xbox版內容包含哪些部分，據了解指出，這款遊戲並未包含猛將傳資料片的部分，不過比起早先的PS2版的《真・三國無雙2》還是有增加了些護衛兵的改變，護衛兵將會有：一般兵、南蠻兵、女蠻兵、黃巾兵及女兵可供選擇，另外介面語言部分也可以自由切換日語及英語，可說是造福了只有Xbox主機的電玩迷，另外既然遊戲內容未含猛將傳的部分，不排除在不久的將來也同樣推出資料片^^|||

第一區
第二區
第三區
第四區
第五區
第六區
第七區

紅の海（Crimson Sea）



「面目猙獰的外星生物排山倒海而來，男女主角被圍其中，眼看招架不住之時，男主角向女主角使個眼色之後，開始由手上聚氣，這時女主角就拼命幫男主角護衛，最後聚氣完畢朝地面用力一擊，引發衝擊波將外星生物全滅」，這段精采的動畫過程，就是《紅の海（Crimson Sea)》的宣傳動畫，KOEI在《真・三國無雙》系列大受歡迎之後，繼續開發同類型的3D動作RPG，其中在Xbox推出的就是這款《紅の海》，《紅の海》的遊戲背景是在未來，玩家將以未來武器對付可怕的外星生物，遊戲中將有五個能力迴異的角色可供選擇，玩家所使用的基本武器是名為「ウェポン」的未來兵器，這個武器可以依玩家使用情況而改變其武器類型，預計會有近距離用、遠距離用、連射型、單發型等不同裝備的「ウェポン」。除此之外，主角還有一個名為「ネオサイオニクス」的能力，就是動畫中主角最後解決外星生物的大絕招，當符合條件可以使用「ネオサイオニクス」時，將會讓玩家體會爽快感的體驗。

超・バトル封神

繼續是KOEI跨平台的另一彈，《バトル封神》原本是GAMECUBE的3D動作遊戲，如今將其改版、改名於PS2版推出，這款遊戲是以"封神演義"來作為遊戲背景，故事是設定在周國建國、姜子牙封神之後，紂王、妲己、聞仲及惡來脫離封神台，這時他們為了報復人類，召喚出紂王的祖先－聖龍，並將其力量之源－龍玉奪去，利用了「龍玉」的力量，紂王召喚了大量的死亡怪物朝周王朝進攻，這時身為主角的子牙、麗蘭、太公望、ナタ根據元始天尊的指示，開始了討伐紂王、恢復和平之旅……。既然背景是封神演義，當然故事裡曾經出現仙術、神仙寶貝就變成了遊戲重點，預定會有4種類、各5個等級的仙術可使用，隨仙術等級升高，其威力、攻擊範圍也會隨之提昇，同時也會有超過70種的神仙寶貝可以使用，每個寶貝都有不同功用，甚至有威力強大的寶貝是隱藏在遊戲中的，是需要玩家細心找尋的。遊戲可支援4人同時使用一台螢幕遊玩。除了故事模式之外，還提供了任務模式，玩家可以依照各任務所要求的條件，來完成一項項的任務。







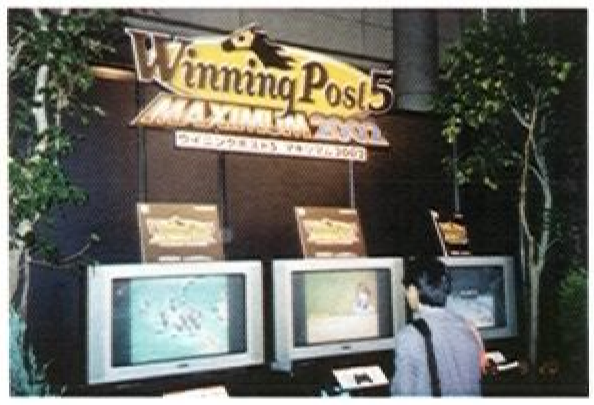
信長の野望－嵐世紀 with パワーアップキット



這款也是已經發行的PS2遊戲，現場也有開放試玩，這次的加強版主要是追加了11個劇本，其中令人注目的是內有諸葛亮的「山崎合戰」劇本及內含古今東西各個有名英雄聚集的「諸王之戰」劇本，另外也有「家寶作成系統」，可自由做出所需的家寶。

Winning Post 5 MAXIMUM 2002

KOEI最新的競馬SLG，為PS2主機的遊戲，其最大特色是收錄了2002最新登錄的資料，還包含了新的賽馬下單方式（3連複、單馬），也增加了海外的賽道。並有一個名為夢想模式的遊玩方式，讓玩家可以自由安排歷代名馬較勁，讓賽馬迷可以完成現實生活不可能出現的夢想比賽。



三國志IX

轉眼間，三國志系列即將邁入第9代，最新消息《三國志IX》將於今年年底推出，這次最大特色就是整個中國將只會用一個大地圖表現，所有戰鬥都在這張地圖上發生，而地圖上的河川及高低差表現將會加強，讓玩家在行經這些地形時，需多加考慮這些地形會造成的影響。因為這是PC版的遊戲，詳細情況請密切注意後續報導。



信長の野望Online

這是一款極為注目的PS2遊戲，因為這是KOEI第一次涉足正統的Online game，這款遊戲跟《三國志IX》一樣，都因為開發度不夠，而現場都只有展示影片，不過影片中已經有試玩的畫面，畫面中人物的移動類似太11，遊戲背景是設在虛構的日本戰國時代，是個武將、職人、忍者、陰陽師充斥的社會，因為有戰國大名的背景，所以玩家在進入遊戲時，就會必須選擇投靠哪一方勢力，投靠之後將會從那方勢力的主要據點開始進行遊戲，遊戲中將會把勢力之間的對戰列為遊戲重點，並加強同勢力中各玩家的互動，希望可以建立玩家彼此之間的同仇敵愾感。我相信這款遊戲應該最後也會移植PS，不過還要等上一段時間吧。





ARIKA

會場中主打《TECHNIC BEAT》這款遊戲，並且為了宣傳這款遊戲，還製作了角色造型的扇子（按照其臉型裁切的）在現場發放，那扇子看來十分討喜^^

怒首領蜂　大往生





這是一款大型電玩改編的PS2射擊遊戲，玩家將可自由從2種機型飛機與3種強化駕駛員中選擇，其中ＴＹＰＥ－Ａ的機型是高速移動型，並搭載集中攻擊的武器；ＴＹＰＥ－Ｂ的機型則是移動速度較慢，但是可以大範圍攻擊。而3種強化駕駛員則有SHOTIA、LEINYAN、EXY三名，SHOTIA是shot強化型，搭載了2門shot，所以攻擊範圍加大；LEINYAN則是lancer加強型，加強了lancer集中攻擊的威力；EXY則為專家型，無論shot或lancer都有強化，不過搭載的Bomb減為一顆而已。

TECHNIC BEAT

這是一款PS2的音樂節奏遊戲，玩家可操縱一名主角在固定區域中遊走，隨著音樂演奏，這些區域將會在各地出現一個個的圓圈，而玩家必須操控主角走到該處並按下鍵才算一個combo，而每個圈都有時間限制，時間限制何時結束，是由圈內的另一個圈決定，每個圈形成之時，內部立刻有另一個圈由圓心漸漸擴大，當這個漸漸擴大的圓跟原來的外圓一樣大時，時間就截止了，玩家必須快速走過這些隨音樂冒出的圓，並聯成combo才能過關，遊戲中並有段位認定，可供玩家確認自己的程度。



Game Infinity

Game Infinity是一個蠻特殊的參展單位，它是韓國政府的文化觀光部所設立的一個正式的政府機關，為的是增加韓國電玩產業在21世紀在世界的競爭力，其主要活動是幫忙把遊戲代理到國外、培養各方面的遊戲人材、遊戲技術研究及開發的支援、投資與經營方面的支援及情報方面的支援，這次Game Infinity帶領了8家旗下的開發公司來東京電玩展參展，分別是Digital Dream Studios、MobileGame Inc、NaonTech.Co.Ltd、SOFTWAVE Corps.、GameVIL Inc.、CinematixKorea Inc.、Sonnori及KiDnKiD.COM這八家，其中比較引人注目的是Sonnori的《TRICKSTER》，這又是一款超可愛型的MMORPG，角色設定就十分可愛，直接讓人形角色長出貓、兔子、狐狸等的耳朵及尾巴，角色其他裝扮也很討喜，如兔子女孩是手上帶著拳套，而基本的遊戲設定不外乎像RO的打寶練功，不過有增加了卡片及怪物的收集、培養，算是一款極有潛力的MMORPG，另外，現場也請了穿著角色造型的showgirl，來為玩家指導遊玩現場的試玩機台。





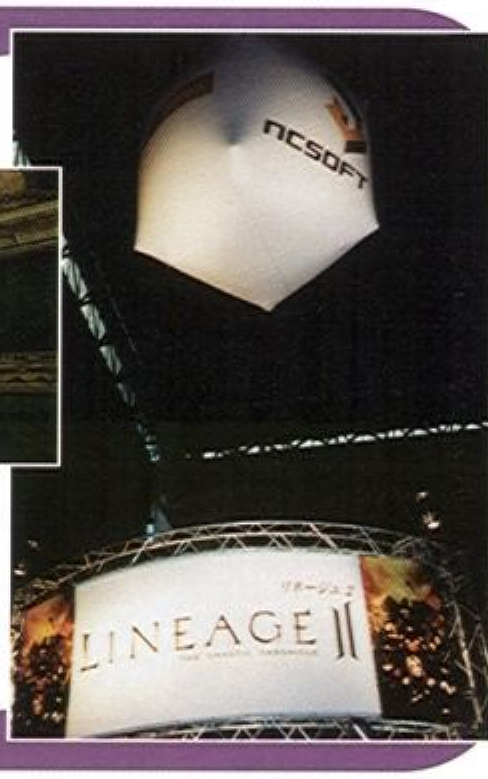


NC SOFT(NC JAPAN)

說到NC SOFT也許還一堆人不知道它是哪家公司，不過提到《天堂》(Lineage）應該不會有人不知道吧，其實NC SOFT就是《天堂》的開發公司，而現場NC SOFT現場主力當然就是天堂系列。其中天堂1代的版本跟台灣一樣，只不過我們叫《冰鏡湖》，而日本是直接以Oren（歐瑞）命名，這是天堂的第11個版本，現場開放許多試玩機台，也在現場發放免費的光碟，而另外受人注目的《天堂2》(Lineage2)，也在會場中強打中。







第一區
第二區
第三區
第四區
第五區
第六區
第七區



SEGA

自從SEGA退出主機大戰、轉成軟體商之後，就開始跟KOEI一樣展開了多平台政策，會場上看到SEGA展示了各家主機的遊戲，加上這些遊戲都極受現場玩家愛戴，到處都大排長龍，看來SEGA變成專門軟體商政策是對的方向^^

SONIC系列

SEGA理所當然的招牌代表人物就是SONIC，當初SONIC系列都只有在SEGA自家出的主機上推出，現在既然已經要發展多平台政策，所以就開始將之前在MEGA主機上推出的SONIC遊戲集結在一款遊戲裡在GAMECUBE主機上推出，而這款遊戲就叫做《SONIC MEGA Collection》，預定收錄7款遊戲，除了1-3代的作品之外，還收錄了彈子台版，可說是讓SONIC迷可以好好回味的作品。另外，在GBA的《SONIC advance》也將推出第2代了，將會帶給玩家更大的速度感，而且這次再度引進新角色，這名新角色是名為クリーム的女性角色，如兔子般的造型看來十分討喜。



電腦戰機VIRTUAL-ON MARZ



自從電腦戰機系列從1995推出之後，就受到極大的歡迎，如今在之前的三部曲之後，製作小組將於2003春天推出最新作品，這次的作品最大的特色就是強調了"一人遊玩"的樂趣，《電腦戰機VIRTUAL-ON MARZ》將增加戲劇模式，希望帶給玩家如同連續劇般的任務劇情，讓玩家單獨一人遊玩，也能充分享受電腦戰機帶來的樂趣。另外，常常也有玩家因為3D動作操作困難，而不想投入心力下去遊玩，所以這次的作品加裝了"自動操作模式"，玩家只需負責「□鈕的攻擊」、「×的衝刺」、「○的跳躍」及「△的切換攻擊目標」，當然還有電腦戰機的移動，而其他部分電腦將會幫忙作細微調整，可說是十分方便的系統。

忍(Shinobi)

這是一款以忍者為主題的3D動作遊戲，是一款PS2的遊戲，除了擁有豐富的劇情之外，遊戲引以為傲的就是其原創的「殺陣」系統，為了展現電視、電影中忍者流暢華麗地將敵人全滅的場面，只要玩家在面對敵人時，只要符合一定條件，就會啓動「殺陣」系統，啓動之後，玩家就可以在畫面上欣賞自己操作的角色如何將敵人收拾，如何啓動各式不同華麗的「殺陣」，就要靠玩家自己去研究攻略了。



PANZER DRAGOON ORTA



《PANZER DRAGOON ORTA》蠻類似於電腦遊戲《飛龍女戰士》的操作方式，連設定也差不多……汗，因為是款Xbox的遊戲，再搭配360度角任意轉換視點的系統，所以畫面表現方面十分可觀，而在所操作的龍的方面，遊戲預定可以讓牠變形，當變換成不同型態，其功用也不同，如：攻擊力強大型態、速度高速型態；另外，玩家也可以控制龍的速度，具有加速、減速的設定。

SUPER MONKEY BALL 2

這是一款極為有趣的GAME CUBE對戰遊戲，遊戲主角都十分可愛^^，我現場有遇到主角的玩偶，看到他裝可愛的樣子，連我都忍不住和他抱在一起玩^^，這次的2代將前代的6個遊戲再加強，並多追加了6個新遊戲，這遊戲最大樂趣就是跟三五好友一起對戰，所以遊戲將支援4人對戰。

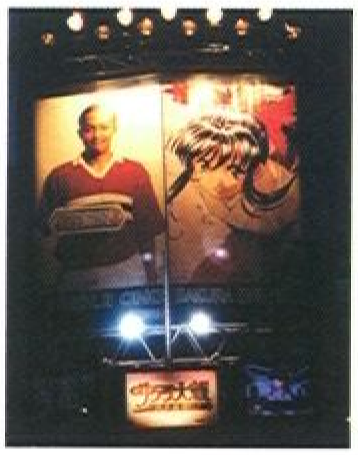


THE HOUSE OF THE DEAD 3

《THE HOUSE OF THE DEAD》(HOD)轉眼間已經邁入第3代，這次的在Xbox上推出的3代作品將展現"被追逐的恐怖"，所以將會有令人喘不過氣的僵屍直逼玩家而來，基本上《HOD3》還是跟兩代是有牽連的，等到故事漸漸進行，玩家將可以知道更多的故事連貫。值得一提的，這次Xbox的3代遊戲將額外附贈2代遊戲給玩家，不過並不是讓玩家輕鬆可以遊玩，而是玩家在玩3代時，達成某個條件，在模式選擇中，就會有2代可以給玩家遊玩，可說是一張DVD玩2個遊戲。



サクラ大戦～熱き血潮に～



跟SONIC一樣，以往《櫻花大戰》也是只有在SEGA自家主機上推出，而這次《櫻花大戰》即將登陸PS2，既然沒有在PS系主機出過任何一代，所以《櫻花大戰》這次將從一代的劇情開始做起，不過其戰鬥的部分就將採取目前3-4代最新的卡通與CG動畫合併的技術，想必又會引發一股《櫻花大戰》復古風。

Power Smash 2

極具操作動感的新型態網球遊戲《Power Smash》在大受歡迎之後，即將推出其2代作品，這次將收入實際16名的網球一流選手，其中男女各8名，除了有名的威廉絲姊妹之外，這次還收錄了日本選手－杉山愛，這些選手在賽場上的表現將比前作更細膩，表情變化也更多采多姿。



Culdcept Ⅱ

這是一款極受歡迎的益智卡片對戰遊戲，玩家將利用1-6的轉盤來在遊戲提供的格子上遊走，並利用本身有的魔力(Mana)召喚各式怪物來佔領土地或攻擊敵方怪物，是一款戰略氣息濃厚的卡片對戰遊戲，此次的2代曾經在DreamCast主機上出過，這次製作公司再一次對遊戲中所有卡片作平衡度調整，並增加了約30枚的新卡片，此外，遊戲還新增加了徽章的收集，每個徽章獲得條件都不一樣，如何收集所有的卡片及徽章，就要玩家好好傷腦筋了。

大ぐるぐる溫泉

繼續是DreamCast主機移植的遊戲，《大ぐるぐる溫泉》是一款輕鬆的對戰遊戲，玩家將可以與電腦或玩家進行麻將、撲克牌、文字接龍等平常出外旅遊會玩的小遊戲，逗趣的角色表情＋易上手的輕鬆遊玩，相信是玩家無聊打發時間的良伴。另外，現場也展示了PC版的《ぐるぐる溫泉2》。





GRAND HEAT

SEGA將嘗試一口氣在三台主機（PS2、GAMECUBE、Xbox）上推出同款遊戲，這款遊戲就是賽車遊戲－《GRAND HEAT》，這不是一般固定賽道的賽車，玩家跑的路線將是歐美各大都市，而路線上也不單純只有競爭車輛，而是充滿著各式正常在城市行進的車輛，玩家將要穿梭於車潮之中，找出最佳路線直達終點，遊戲將採取最接近真實的物理計算，並且在充分展現排氣管冒煙的灰塵感、日照之下車殼的反光部分，都栩栩如生，是喜愛追逐的玩家不可錯過的大作。





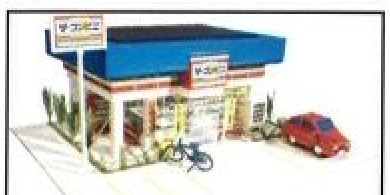


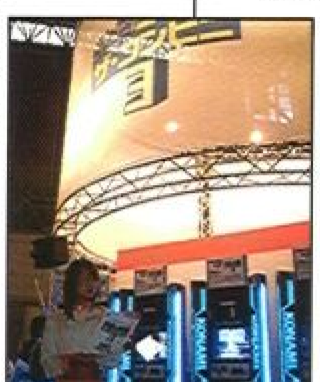
HAMSTER

會場主打《Mobile Tomodachi》與《ザ・コンビニ 3》這兩款遊戲，用霓虹燈裝飾的試玩機台看來十分炫麗，此外HAMSTER也展示了許多Major wave系列，這些系列都以1500日幣的低價來販賣，來造福玩家。

Mobile Tomodachi

Tomodachi就是"朋友"的日文發音，遊戲是一款極為特殊的PS溝通對話遊戲，一進遊戲就可以看到一棟名為Mobile的公寓，玩家將以透視的方式來看這棟公寓，而裡面將會住了許多的Tomodachi（朋友），玩家將要跟他們對話，在聽完對話之後，將會有不同的選項，來表示對這件事的看法，這樣與他們交流感情來繼續進行遊戲，隨遊戲進行Mobile公寓還會擴建，最高可達到地上7層、地下3層的規模，擴建同時也會有越來越多的Tomodachi住進來，實在是一款極為特殊的遊戲^^|||





ザ・コンビニ 3

典型的便利商店經營遊戲，這次的3代作品是出在PS2主機上，所以畫面上呈現上完全以3D表現，並可以自由移動視角，可販買的物件數將是前代的2倍之多，並增加了如章魚燒、烤肉串等的攤位可以在便利商店中擺設，另外實際便利商店有的原創商品，遊戲中也可以自由創作、定價，大大增加了遊玩樂趣。如果沒玩過這類型遊戲，沒關係，《ザ・コンビニ 3》將會提供教學模式，教學模式時出現的可愛天使還特地請人氣漫畫家「大橋薰」來作畫的。

ATLUS

以《女神轉生》系列聞名的ATLUS，這次的參展重點依舊是放在《女神轉生》系列，會場展示了《真・女神轉生 NINE》、《真・女神轉生 if...》、《真・女神轉生III NOCTUIRNE》等遊戲，showgirl的造型也跟《真・女神轉生III》有關，跟《真・女神轉生III》主角一樣，背後都有一樣的花紋，不過……ATLUS禁止拍攝他們的showgirl@@，只好偷拍一張不清楚的@@

真・女神轉生NINE

這是ATLUS在Xbox所推出的第一個《女神轉生》系列，為了跟其他系列有所區別，這次採用了全新的名稱－NINE，NINE就是9的意思，9代表了玩家可以有9個不同的屬性，這9個屬性分別是中庸的「NEUTRL」，偏向正義、秩序的「LIGHT」、「LAW」，偏向邪惡、渾沌的「DARK」、「CHAOS」，以及混合各屬性的「LIGHT LAW」、「LIGHT CHAOS」、「DARK LAW」、「DARK CHAOS」，合計9種屬性，這些屬性將會依照遊戲中玩家的對話選擇，而有所更動，進而導致玩家可以使用的仲魔及之後的結局。而這次的戰鬥將會有2種型態出現，一是Tactical battle模式，另一是RTS（即時戰略）模式，Tactical battle模式是一般在建物移動時遇怪時所進行的戰鬥，這時跟一般RPG的戰鬥是大同小異的，只不過還是有《女神轉生》系列慣有的交涉指令，當交涉成功，敵方將會成為自己的仲魔，反之，如果交涉失敗，敵方將會優先先制攻擊；RTS模式則是當要入侵一個區域時，為了體現這種攻防戰的感覺，所以採取另外的RTS模式，這種模式下的特色是玩家的仲魔可依狀況進行「一時合體」，來進行較優勢的攻擊。





真・女神轉生 if...

以學園風格為特色的SFC版《真・女神轉生 if...》，如今即將改版成PS版，PS版預定追加其畫家－金子一馬所繪製的全新怪物，遊戲玩法是採取第一人稱制，玩家將在複雜的學園或地下迷宮中殺出一條血路，合體系統、甚至是3身合體都依然存在，有興趣的玩家不妨來回味回味。





真・女神轉生 III NOCTUIRNE

目前這款遊戲還在製作中，現場因完成度不夠，所以並未開放試玩，目前知道的是主角是「東京受胎」所生下的小孩，所以本身具有惡魔血統，當達到某種條件，其身上及臉上就會出現「惡魔花紋」，就會具有類似惡魔的能力來攻擊敵人，至於《女神轉生》系列慣有的仲魔、合體系統，此次的3代也將依然存在。





虹色ドッジボール 乙女たちの青春

這是一款蠻有趣新奇的PS養成遊戲，玩家將要養成的是……躲避球隊^^|||，如一般養成遊戲一樣，玩家先挑出一隊要培養的隊伍，之後替她們安排訓練課程，依自己喜好努力培養能力，接下來進行比賽的時候，就會切換成如《熱血高校躲避球》的躲避球運動遊戲，全部角色都將有真人語音收錄，預定有12位主角，可說是少見的遊戲類型。



真・女神轉生デビルチルドレン 光の書/生の書

繼續是女神轉生系列新作品，這邊介紹的是GBA的作品，《デビルチルドレン》是ATLUS把女神轉生的仲魔、合體系統帶到掌上型電玩（GB、GBA）所開發的遊戲，為了迎合掌上型電玩的年齡層，故不採取原本女神轉生系列灰暗、陰沉的畫風，而採用可愛的卡通明亮畫風，但是女神轉生系列原本的仲魔、合體系統依舊存在，所以極為受歡迎，這次的新作將會發行2個版本－《光の書》、《闇の書》，裡面各有不同的主角跟劇情，另外的情報是這款遊戲也將改編成漫畫及卡通。



遊戲仙人研究室

2002東京電玩展 直擊報導



BANDAI

BANDAI是著名的玩具商，也是遊戲製作廠商，旗下很多玩具及遊戲都跟漫畫或卡通有關，現場就展示了許多漫畫改編的遊戲，「海賊王」、「犬夜叉」、「鬼眼狂刀」、鋼彈系列應有盡有，使得會場極為熱鬧，另外SUNRISE這家公司也合併在BANDAI展區一同參展。另外，會場的一角有展示《ボトりス2 FORTRESS》，台灣翻譯是《瘋狂坦克》，日本則是有BANDAI代理的。

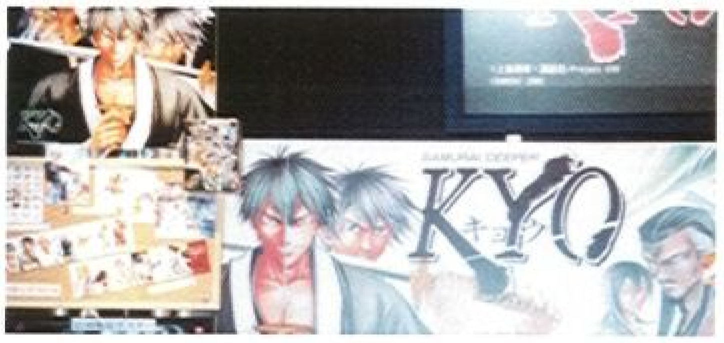
犬夜叉 戰國お伽合戰



繼續是漫畫改編遊戲，不過主機是PS....驚，真是萬萬沒想到還有廠商會開發PS的遊戲，這是一款2D格鬥遊戲，玩家可操作犬夜叉、七味、鋼牙等主角與他人對戰，以PS主機的水準來說是款不錯的遊戲，不過筆者已經被次世代主機寵壞了，總覺得畫面差了一級。

SAMURAI DEEPER KYO

這還是一款漫畫改編的PS遊戲，這次的作品是「鬼眼狂刀」，類型則也還是2D格鬥，不過採取1+1的對戰模式，1+1的意思是主操作角色之外，玩家還可以選擇一個次要角色作應援動作，可增加不少刺激感，另外漫畫中所出現超過20名角色將全部收錄在遊戲中。



.hack// Vol.2 惡性變異

這是一個奇特的PS2遊戲，是貞本義行、伊藤和典、真下耕一三人所策劃的《.hack//》概念，在《.hack//》裡除了現實世界外，也有個網路（net）遊戲－《ザ・ワールド》（The World），故事裡的主角有在玩這個網路遊戲，這時這個網路遊戲發生了些異變，影響了現實社會，故事就這樣繼續進行下去……。《.hack//》除了遊戲之外，還有改編成電視卡通及電影（OVA），如今要推出的是《.hack//》四部曲的第二部，其遊戲名稱為《惡性變異》，遊戲的最大特色是引進bbs及mail概念，因為玩家操控的主角是一個網路遊戲玩家，自然而然需要bbs或mail來獲得網路遊戲情報，如今把這個現實生活我們會做的事引進單人遊戲中，真的蠻特異的……ㄏㄏ

SDガンダム G GENERATION neo



BANDAI極受鋼彈迷喜愛的《SDガンダム》系列又有新作問世了，這次預定收錄的作品可說應有盡有，從初代鋼彈到X鋼彈、倒A鋼彈都預定收錄，在關卡模式之中，戰場是採取斜上45度角俯視視點觀看，而這次最大特色就是多了2個系統，一個是組隊系統，因為戰鬥進行時敵我雙方交互依照速度值來行動，組隊的優勢是這支隊伍中的所有機體都可以一口氣全部行動完，這樣可以一鼓作氣地將敵人消滅；另外的系統是這次的戰鬥不再只能使用單一武器了，而是可以綜合數個武器攻擊，每個武器都有規定的格數，玩家可以在遠距離攻擊時安排5格，近距離攻擊安排4格，如：遠距離時我可安排2格的光線槍加3格的擴散彈，近距離則安排2格的光劍2次等，增加了許多趣味^^，另外整個戰鬥畫面都已經改成全3D畫面，現場看到如同動畫般的戰鬥畫面，真是驚為天人。

ONE PIECE Treasure Battle

這是一款「海賊王」漫畫卡通改編的一款GAMECUBE競賽遊戲，為了符合海賊王的氣氛，遊戲是設計來要玩家搶寶箱，等到寶箱待在自家的GOAL一段時間後，等船把寶箱運走就可以得分，可比賽限定時間內誰得分高，或誰先達到指定分數就贏了，角色是以3D卡通貼圖來呈現，看來十分討喜^^





GAME SCHOOL區

這區的後半部主要以GAME SCHOOL（遊戲學校）為主，這些學校將可以培養出各種遊戲人才，現場展示了許多學生嘗試製作的遊戲，也有學校為了吸引人潮填寫問卷，還祭出PS2、Xbox、GANECUBE來當作填問卷的抽獎獎品，看到這麼多學校在會場展示招生事宜，再度深深覺得日本真是什麼行業都會有專門學校，雖然沒有高學歷，卻可以行行出狀元，而台灣………汗



第一區
第二區
第三區
第四區
第五區
第六區
第七區



FROM SOFTWARE

FROM SOFTWARE的會場是以白底為主要顏色，現場安排的試玩機台都十分有個性，如：《叢-MURAKUMO-》就以遊戲出現的紅色機甲為造型，《ARMORED CORE 3 SILENT LINE》則以其迷彩機甲來做造型。

RUNE II

《RUNE》是一款極為特殊的GAME CUBE RPG，玩家在自由行走的冒險途中，使用身上的卡片來對付敵人，遊戲途中玩家可以收集許多卡片，之後玩家要準備好30張卡片的卡片組，在遇到敵人時，就要利用卡片召喚的怪物來收拾敵人，這次的2代預定收錄超過200張的精美卡片，是前作的2倍，除了一般召喚系的卡片外，還有武器系、補助系的卡片，來加強怪獸能力，卡片預定有6種不同的屬性，分別是火、木、土、水、異、機。遊戲另外有支援對戰模式，可與好友一同切磋。



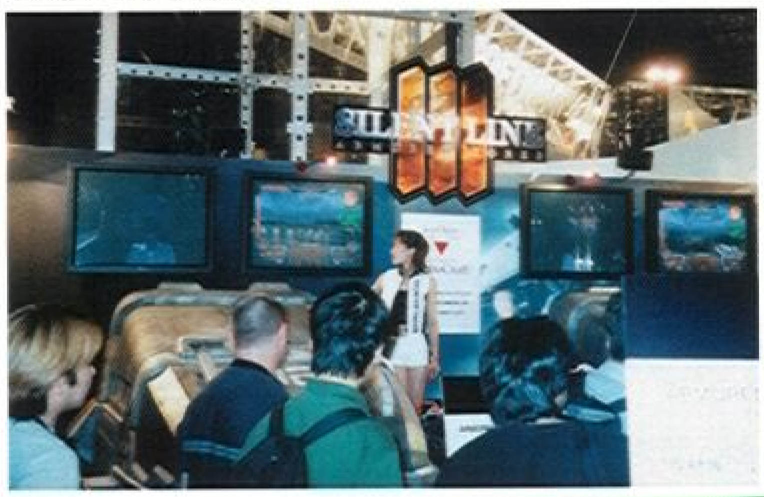






ARMORED CORE 3 SILENT LINE

系列作品第7彈，這個PS2的最新作品除了之前的第三人稱視點外，還追加了駕駛艙的第一人稱視點，另外頗受歡迎的零件組裝部分，這次將有超過200的零件追加，合計超過400種可任意供玩家選擇。









叢-MURAKUMO-



在未來發展迅速的都市裡，開發出來一個名為「A.R.K.」的機甲，這個機甲是有駕駛員操控的，「A.R.K.」的電腦系統將會自動支援駕駛員的操作，因此這機甲十分盛行，不過最近「A.R.K.」常常發生暴走情況，所以為了應付這樣的狀況，政府就成立了“對暴走鎮壓特務隊”－「叢-MURAKUMO-」，玩家要操控的就是「叢-MURAKUMO-」隊伍裡面的「A.R.K.」，到底暴走真相為何？「叢」快速成立的理由？這都要等待玩家去遊玩，既然要操控「A.R.K.」，所以它是一個操控機甲的動作遊戲，遊戲主機為Xbox。





O・TO・GI ~御伽~

《O・TO・GI ~御伽~》是另外一塊充滿日本風味的Xbox遊戲，其遊戲類型為動作RPG，主角為一名為了贖罪而踏上討伐妖鬼之旅的武士，是款別有風味的遊戲。



TEMCO

TEMCO是以《DEAD OR ALIVE》與《モンスターファーム》(怪獸農場)系列，雖然《モンスターファーム》沒有新作品，不過TEMCO還是充分利用其《モンスターファーム》玩偶的人氣度來造勢，甚至在會場舉辦《モンスターファーム》甲子園的決賽，而《DEAD OR ALIVE》就有新作品了，而且是可以讓眼睛吃冰淇淋的遊戲，那就是《DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball》，把《DEAD OR ALIVE》的女性角色通通叫去打沙灘排球，而且全部換上性感的泳裝，而且有超過100種不同樣式泳裝可以更換，真是造福許多“男性”玩家……ㄏㄏ

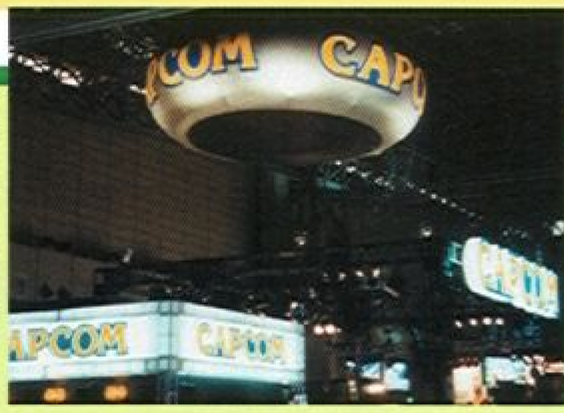








CAPCOM



CAPCOM這次最熱門的遊戲不外乎《Devil May Cry 2》及《biohazard 0》，其中如果試玩完《biohazard 0》還會送你一片GAMECUBE與GBA相關遊戲的宣傳dvd，可說是十分棒的贈品，不過筆者在試玩時，因為不習慣GAMECUBE搖桿，不小心被殭屍咬死了@@，真是有些丟臉^^|||

biohazard 0

《惡靈古堡》最新作品，也是一切故事的原點，玩家將會操控女主角－Rebecca（剛進S.T.A.R.S.的警官，擅長化學藥品精製、合成）以及男主角－Billy（被押解進牢的死刑犯，因怪物襲擊與女主角碰面了），因為是雙主角，除了像2、3代一樣有切換主角的情況，這次還增加了2名主角同時對抗敵人的場面，玩家依然是操控女主角，而男主角將以AI控制，加上切換主角的次數將比之前頻繁，所以也增加了道具交換系統，甚至可以把道具放在地上，等另外一位主角經過時，再將其撿起來，武器方面跟2代大同小異，不過多了用途目前未明的瓶裝汽油彈；怪獸部分除了常見的僵屍之外，這回也增加了很多新怪物。



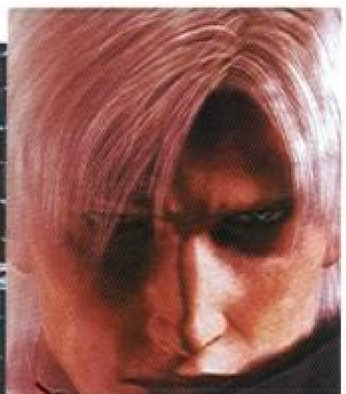




Devil May Cry 2

PS2版《惡魔獵人》的續作，現場試玩起來感覺十分棒，不愧是技術精進的下一代，不過目前未公佈任何畫面資料，所以無法作詳細介紹了。





RED DEAD REVOLVER

這是一款濃濃西部風味的遊戲，是一款PS2的動作遊戲，遊戲中整個西部環境刻畫的十分不錯，玩家如果要玩好遊戲，可要好好利用地形躲藏，適時再給敵人一擊，否則只會成為敵人的槍下亡魂。







BREATH OF FIRE V DRAGON QUARTER

《龍戰士》最新系列作品，習慣了之前2D的畫面，突然看到3D畫面，變成超不習慣，加上之前用色比較明亮，而如今變成一般3D遊戲常用的暗色系，第一眼看的時候還認不太出來是《龍戰士》的續作，現場並未開放試玩，只有搭設像電影院的空間讓人欣賞動畫。







逆轉裁判2

成步堂龍一又回來了，當初在GBA的嶄新搞笑作品－《逆轉裁判》又將有新作了，《逆轉裁判》是一款法庭推理遊戲，玩家將要利用遊戲給的資訊去抽絲剝繭，在法庭上把真正的犯人揪出來，這次的2代將繼續以輕鬆搞笑的過場劇情，帶領玩家面對一件件全新的殺人案件。







第一區
第二區
第三區
第四區
第五區
第六區
第七區

KONAMI GROUP

KONAMI GROUP的展區是這次規模最大的展區，不過它是結合4家公司的綜合展區，當然大^^|||，這4家分別是KONAMI、TAKARA、HUDSON及Genki（元氣），讓我們先來看看KONAMI的遊戲：

SILENT HILL 3

恐怖的《沉默之丘》又即將推出第三部作品了，這次除了全新的故事之外，又把「表世界」、「裏世界」的概念引回遊戲裡，在一切正常的「表世界」的背後，有存在著充滿著血跡、飄著死屍惡臭的「裏世界」，全新的恐怖玩家可要小心別嚇破膽。







真魂斗羅

87年的《魂斗羅》不知還有沒人記得^^（上上下下左右左右BA是+30生命的密碼，一直都記得……ㄏㄏ），如今《魂斗羅》將移師PS2主機成為《真魂斗羅》，遊戲玩法大致還是跟fc、sfc當初的版本一樣，不過在開場動畫以及怪物的表現上，就令人嘆為觀止，變成十分寫實、血腥，有《惡靈古堡》的感覺，因此也是一款有內含血腥暴力的mark的遊戲。

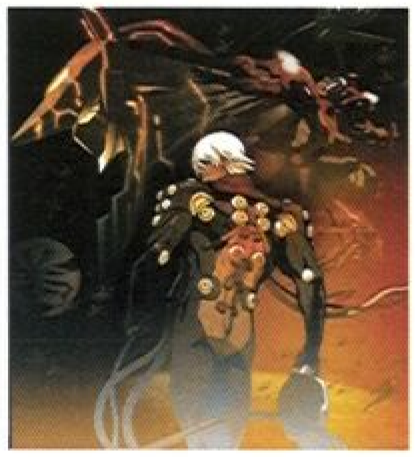






ANUBIS ZONE OF THE ENDERS

《Z.O.E ZONE OF THE ENDERS》的新作品，遊戲為第三人稱的機器人動作ps2遊戲，遊戲戰鬥講究3個動作，分別是近距離攻擊的「斬」、遠距離攻擊的「擊」、困住敵方活動的「捆」，值得一提的是敵人的設計，有一部份將由《女神轉生》的原畫師－金子一馬來執筆。



MARTIAL BEAT 2

隨著音樂起舞的《MARTIAL BEAT》推出了第2代，增加了新歌跟2人對戰模式，甚至有個“體力測定”模式，現場工作人員帶頭試玩的場面，真是熱鬧^^，想玩遊戲又想減肥的玩家，可以考慮看看這款遊戲。



Genki

這次參展的遊戲有《首都高バトル01》及《街道バトル》，都是極具真實感的ps2賽車遊戲，因此現場搬來一台藍色跑車為遊戲造勢，甚至請來有名的“大胃王”（新井和響、白田 信幸、麥克高橋）來現場比賽遊戲。Ps.相信有看電視冠軍的人都應該認識這3人，都是蠻有名，或說可怕的大胃王，不過……大胃王跟賽車沒啥關係吧@-@





HUDSON

除了《炸彈超人》系列外，最有名的就是《桃太郎電鐵》系列，這次的11代副標為《ブラックボンビー出現の巻》，黑色貧乏神……驚，真不知有何害人的能力，現場為了大力宣傳架設《桃太郎電鐵11》，還準備了一台大貨櫃車，真是壯觀。





NAMCO

這次namco的重點是放在《太鼓の達人》上，主要舞台上搭配了許多符合太鼓風味的燈籠，連showgirl都一身打鼓裝扮，當現場宣傳氣氛達到高潮時，還可以見到showgirl打擊舞台上真正的太鼓，好不熱鬧。

太鼓の達人

這是一款PS2音樂節奏遊戲，玩家將隨著音樂敲擊太鼓，太鼓敲擊方法有2種，一是敲擊鼓面的紅色符號，另一則是敲擊鼓緣的藍色符號，隨著音樂會有不同節拍、紅藍交錯的符號朝著終點前進，當符號到達終點時，敲擊指定動作即可連成combo，預定收錄30首歌，除了日本傳統民謠外，還有早安少女組或宇多田的流行歌，如果要正式玩《太鼓の達人》，必須額外買個專屬的太鼓手把來玩。





Tales of Destiny 2

《時空幻境》系列於PS2主機上最新作品，《時空幻境》的特色是基本遊戲進行跟一般RPG一樣，不過當它遇敵戰鬥時，就會切換成2D橫向捲軸的動作遊戲，甚至有點像格鬥遊戲，有時需特殊方向指令才能使出絕招。這次的《Tales of Destiny 2》增加的SP的要素，當攻擊的時候，會減少角色的SP，當SP下降會影響玩家的命中率及回避率，增加了遊戲的戰略性。另外玩家在戰鬥中還可以收集battle grade點數，儲存這些點數將可以更換主角們的稱號。







Dead to Rights.

這是namco第一款Xbox遊戲，故事敘述一名警察被奸人所害，為了洗刷自己的污名，踏上了尋找真相之旅，遊戲類型是槍戰動作遊戲，玩家將可以利用場景地形隱藏自己身體，再適時開槍攻擊敵人，以減少本身傷害，這種在城市之中與匪徒進行激烈槍戰的遊戲感覺還不錯。



GUNVARI COLLECTION + TIME CRISIS

這是一款光線槍遊戲合集，收錄了3代不同的GUNVARI搞笑射擊遊戲，以及TIME CRISIS這款以躲藏為主題的光線槍遊戲，而這款合集竟然只要3800日幣，可說是namco給玩家的回饋。







gamania 遊戲橘子





這次橘子的動作真是大手筆，現場擺出來的規模不輸其他參展的廠商，聽說砸了3千萬的宣傳經費@@，現場showgirl、舞台搭建、舞台活動應有盡有，還有免費的立刻拍，讓玩家可以跟玩偶合照，這次橘子參展有2款遊戲，其中一款是《混亂冒險》，橘子也一起拿下日本代理權，依舊是徐若瑄來代言，想想這也是為何橘子會找徐若瑄代言，因為可以日本台灣兩地通用^^，另外一款遊戲是《椰子罐頭》（就是之前的《諾亞方舟》），而前面所說的玩偶就是這款遊戲當中主角造型。



SONY



現場除了展示各類PS2軟體之外，SONY也展示了其PS2寬頻連網服務「Playstation BB」，讓玩家可以看看「Playstation BB」裡面有提供哪些服務。

ガチャろく



一款可愛又爆笑的新桌戲遊戲，除了一般擲骰子走格數之外，還有約50種對戰小遊戲可以玩，都是讓玩家動動方向鍵及○鍵就可以簡單操作的小遊戲，最大特色是遊戲是採取"並列進行"系統，也就是說小遊戲與骰骰子將同時進行，更增加了流暢度。

Let's ブラボーミュージック



這是一款指揮家遊戲，遊戲裡的演奏者將會隨著玩家指揮的指示而動作，玩家可依照節奏、按鈕強弱而變化指揮，上手之後就可以自創獨一無二樂曲演奏，預定有44首曲目收錄。

スペースフィッシャーメン



這是一款釣魚遊戲，不過……玩家不再是對付現實有的魚種，而是將面對千奇百怪的宇宙魚，因為是虛構的世界，所以整個遊戲風格以卡通畫風為主，預定收錄超過140隻不同的宇宙魚，可說是帶給釣魚遊戲一個新的遊戲方向。

THE 京濱急行



京濱急行真實火車模擬系列第2彈，這次舞台是京濱線，「京」是指首都東京車站，而「濱」是指橫濱，所以這次的路線將以東京－橫濱為主，並延伸一些支線，這次預定收錄現役的8車種11種類的車輛，各種運轉模式（普通、急行、特急、快特）都可以挑戰。

XIゴ



這是一款特殊的骰子遊戲，玩家操縱的主角將會在一大堆骰子上遊走，遊走的同時，骰子會翻面，當收集到2個2面骰或6個6面骰就可以消掉骰子，消掉方式是採取定時爆炸模式，玩家可要小心別捲入爆炸，否則會GAMEOVER，是款上手後就欲罷不能的益智遊戲。

第7區





這是東京電玩展專門為小孩子準備的區域，現場限制只能小孩子進入，而放在這裡的遊戲大部分都是小孩子易上手的GBA遊戲。

另外可愛的2足步行機器人－PINO的展區也在這裡。



最後看到的是等身大海報製作，這是利用一個大型類似影印機的機器，將人本身丟上去掃描，就可以直接輸出成海報列印出來，因為比例是1比1，所以說是等身大，筆者本來也想嚐試看看"人體掃描"的感覺，不過礙於大排長龍，加上要收費2000日幣，最後還是作罷了。

後述



因為參展的遊戲太多了，加上筆者還有前往另一個展參觀，所以沒有把全部參展的遊戲都介紹完畢，如果有漏掉什麼玩家想知道的遊戲，這邊只好說聲抱歉了，接下來筆者將繼續撰寫同時間在另外一個地方展出的AM show（大型機台秀），請有興趣的讀者下期繼續觀賞仙人研究室。

Ps.本報導所使用或未使用的照片都有收錄在石盤內，有興趣的讀者可以在進去欣賞翻閱^^







COSPLAY 專區

三國無雙



東京電玩展的另一項傳統好戲，就是cosplay，每年都吸引了許多同好在這個會場中爭奇鬥艷，而為何可以吸引這麼多同好在此cosplay，不外乎是因為大會開放cosplay的同好免費進場，所以漸漸就變成了東京電玩展的招牌活動，cosplay的會場位於2個館中間，十分熱鬧。

星際大戰首部曲



魯邦三世



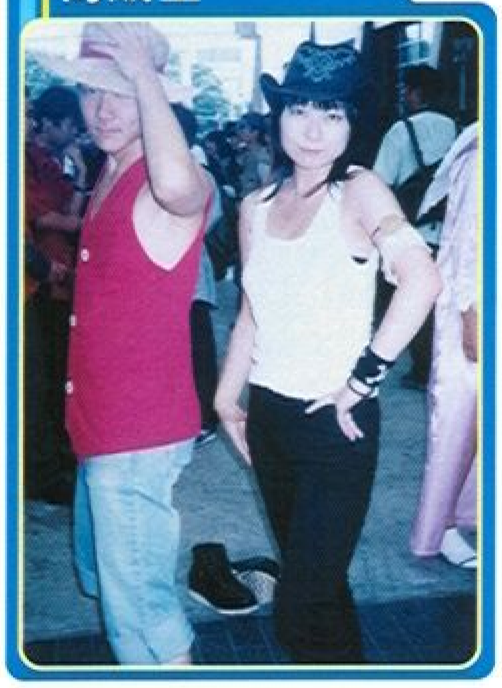
惡靈古堡系列



櫻花大戰



海賊王



聖騎士之戰



太空戰士系列



遊戲王

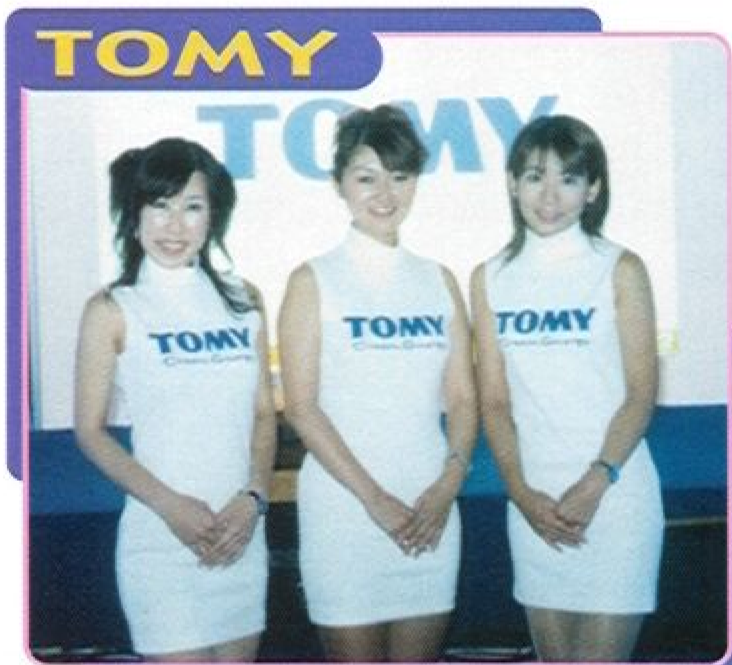




SHOWGIRL 集景

說到東京電玩展，當然不可以不提showgirl^^，為了幫自己東家宣傳電玩商品，這些showgirl可是卯足全勁參與宣傳，讓我們這些參展的人在各種聲光效果的轟炸之下，還可以得到一帖“清涼劑”……ㄏㄏ，不過似乎有些廠商的showgirl服飾都已經制式化，跟筆者上次看到的感覺大同小異，不過還是抹殺了筆者不少底片^^，底下將替各家showgirl作介紹：

TOMY



▲TOMY服裝正如同其logo一樣，藍字白底，而TOMY就印在胸前

GAINAX



▲配合卡通的cosplay，也是showgirl常用的服裝

Microsoft



ENIX



PCCW japan



TAITO



EPOCH



Sammy



KEMCO



CAPCOM



TEMCO







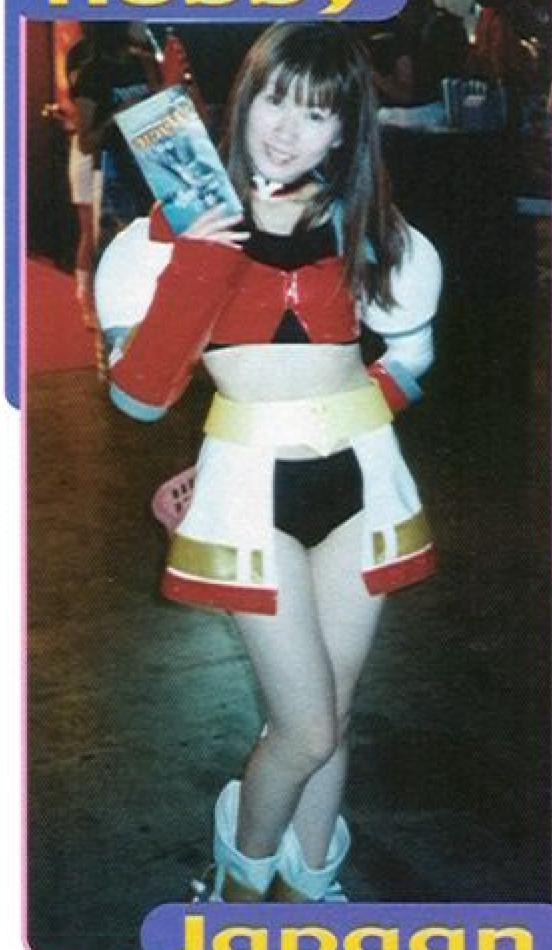


把身材表露無遺的剪裁，看來十分惹火……

Genki

gamania

Hobby Japaan



SQUARE



TEMCO



BANDAI



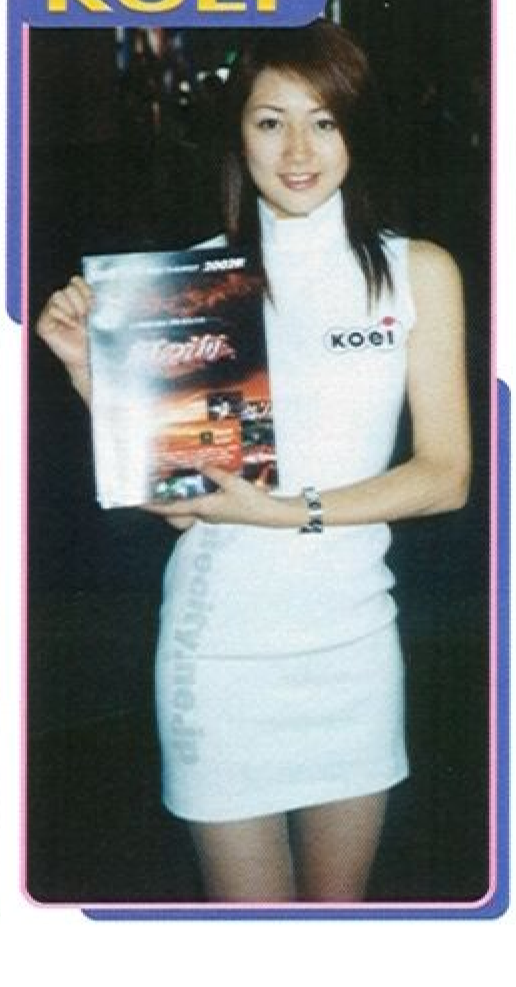
SEGA



NC SOFT



KOEI



BANDAI



Game Infinity



神話世紀之父 Age of Mythology Bruce Sheller專訪



神學者　小晴

《神話世紀》保存了在之前幾代《世紀帝國》系列遊戲中受到大家歡迎而熟悉的元素，如世界奇觀、文明演進、科技樹狀圖、資源採集、帝國的建造、以及大規模的爭戰場面等等，都是遊戲的核心所在。同時在《神話世紀》中，又導入全新的遊戲功能，創造了一個新鮮又原始的體驗。 Bruce Sheller，目前任職於Ensemble Studios資深遊戲設計師，從1980年開始便從事遊戲創作，1987年開始正式轉戰PC平台，曾與Sidmeiere共同創造出鐵路大亨及文明帝國，之後致力於世紀帝國及世紀帝國2的研發。這次為了神話世紀來台宣傳，我們十分榮幸的能訪問到這位親切和藹的長者，下便是我們專訪的內容！







小晴：

Bruce Sheller先生認為神話世紀和世紀帝國最大的差異性在哪裡？



Bruce Sheller：

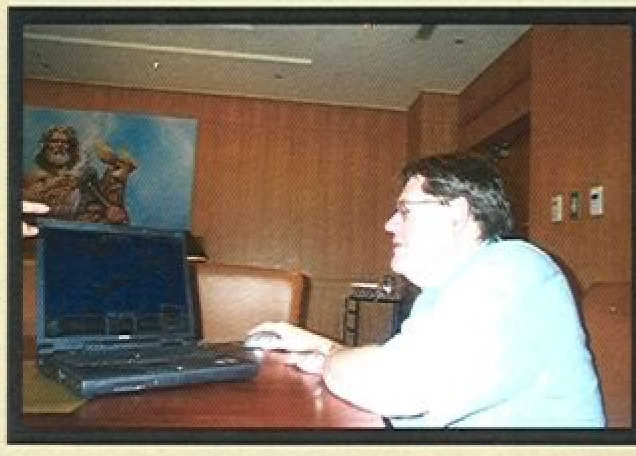
神話世紀從遊戲一開始，就可以發現以史詩為背景的 36 個單人遊戲戰役、這是它第一個特別的地方，玩家可以一氣呵成的征戰36場戰役，也可以一關一關的過。（以Bruce Sheller先生測試36場戰役下來需要30個小時，玩家們大可測測自己能耐，小晴想自己應該需要90個小時吧@@…..）

第二個特別的地方就是以諸神的力量改變戰役！大致來說都是一些自然的力量，地震阿！龍捲風阿…等等，想要得到神明眷顧，玩家一定要注意自己的(favor)值，只要有足夠的好感度，便可以藉助神明的力量呼風喚雨喔！（呵呵～我有看到說！真的超厲害的，光是個小地震就把辛苦建立好的家園搞的殘破不堪，真是超厲害！不過這可是有次數限制的喔！一定要善加利用才是）第三個重點的地方就是神話中的生物，都會在遊戲中出現，在《神話世紀》中，玩家可以使用minotaurs、griffons、giants、Cyclopes 及很多其他的神話生物來加強他們軍隊的力量。

最後就是與世紀帝國完全不同的3D引擎，這是我們花了4年的時間所研發的喔！為的就是讓遊戲中的世界更真實！《神話世紀》中革新的 3D 引擎為這款遊戲提供了華麗的場景以展現出栩栩如生的地型、美麗的海浪及水景、逼真的光線、以及蒼翠繁茂的森林。各種呈現在此場景中的景物都精緻到讓人難以相信，他們在地形間自然的移動，如同充滿生命的真實，這些都是透過數百張流暢的卡通繪圖才能做到的。當諸神出現時，令人驚奇的特效將改變這個美麗的世界：如日蝕讓整個世界變為黑暗一片；漏斗狀的雲層開始扭曲並轉為龍捲風，將建築物翻飛上天；以及流星從天際劃過後衝向人民及部隊。（是真的喔～連海浪的聲音都好像喔！真是超真實的）



專注的神情。







神話世紀」之父



★你看他長的像不像背景的宙斯。

小晴：

《神話世紀》中的 36 個單人遊戲戰役，是由曾獲得 2000 年人文藝術與科學學院獎的團隊來設計其中的故事內容及角色，這些神話故事是Bruce Sheller先生所深愛的題材嗎？

Bruce Sheller：

這倒不是個人的興趣，只是大多數的人都十分喜歡這樣的題材呢！所以我們便創新的帶來這樣的題材，在世紀帝國狂銷熱賣全球1千萬套後，我們相信這樣的市場十分的大，儘管加上神話題材是十分新鮮的，不過我們希望他依然能深得玩家熱愛，如果可以的話，我們還會在未來推出資料片，與玩家做永續的經營！

小晴：

在遊戲中，有一種神力是把整個軍隊的人變成豬，這麼有趣的點子也是來自Bruce Sheller先生的發想嗎？

Bruce Sheller：

內容靈感則來自於許多我們熟悉的神話，關於變成豬的故事也是一個一本叫做odyssey的書中的故事，大致是敘述有一個人他為了打敗孩子王，結果到他凱旋回鄉已經是20年後的事了！這是個冒險又有趣的故事，而變成豬的那一個點子，也是該故事的主人翁在旅途中所受的遭遇，我們將他做延伸，讓遊戲變得更有味道！



小晴：

可以稍微敘述一下這三個神話的世界嗎？

Bruce Sheller：

埃及三個主要的神明是太陽神 、魔法女神 以及邪惡之神 Set。玩家們可以配置的神力包括移動沙丘和龍捲風等。而一些玩家們可以招募的神話作戰部隊包括了Wedjat（迅速的眼鏡蛇）、巨大的 Scarab 以及 Avenger。位於北歐的斯堪地那維亞的三個主要神明是統治之神 、雷神以及終極惡作劇之神 。權威的雷神 Thor 應該算是斯堪地那維亞諸神中最偉大的英雄角色。當玩家選擇 Thor 為主要神明時，他將可以使用 Frost 神力（大範圍的冷凍襲擊），其它就待玩家體驗喔！在希臘古文明中有三個神明，包括最有威力的宙斯神以及祂的兩個兄弟：海洋騎兵之神和地獄之神他們分別提供了本身特殊的軍隊、神明、戰力、英雄及其他更多等，所以不管玩家所信奉的是什麼神明，都會有各種不同的力量顯現！

小晴：

最後請問身為全世界最暢銷遊戲的資深設計師，本身會有什麼壓力嗎？

Bruce Sheller：

我個人認為，最大的壓力是來自己，其實無論是玩家也好，媒體也好，我個人認為我自我要求粉高，所以事實上，並沒有什麼壓力，我只是告訴自己一定要把遊戲做到最好！這套遊戲在3年的時間內平均都有40個人在為這套遊戲作努力，在現在遊戲推出之際，甚至到了60個人，所以我們一定要做到最好！

小晴：

果然是個不斷自我要求的遊戲狂熱者！也就是因為這樣的用心及努力！我們才能玩到如此精彩雋永的經典遊戲！讓我們為這偉大的遊戲製作做人獻上5顆星的崇高敬意！︿︿









i-mode三國志 遊戲初期剖析

i-mode 初體驗　驚見花小豹!!

原本一向奉行「手機實用主義」者的老編，選擇手機一向以待機時間長且耐撞耐摔為主，因此，頭好壯壯的PHILIPS 989也陪伴老編渡過了一段頗長的東征西討時光，但最近因為液晶螢幕破裂，機殼也出現「龜裂」的現象，強壯的它略顯老態了。所以，當老編接到光榮與和信電訊的邀請電話，得知有i-mode新手機可拿，還有三國志可玩時，一向習慣遲到的老編，三步拼二步早早就到會場，記者會後，很快樂拿回了這支i-mode手機........



▲ 超酷外型令人無法直視的花小豹。

它......外型真是太酷了！！老編將它取名為「花小豹」(因為在i-mode三國志裡的登錄武將名稱就叫花小豹)，你瞧，駭世驚俗的紫色豹紋，為它造型的引人注目度加分不少，就算遇到老編如此造型特立獨行的人，也不敢輕易把它拿出來亮相，總之，下回若在路上遇到有人戴墨鏡、叼著煙，手上還拿著這支花小豹，可別忘了跟老編打聲招呼。





◀ 可愛的開機動畫。

花小豹在手，果然讓老編這個「手機實用主義者」大開眼界，彩色的開機動畫挑逗了視覺神經，十六和絃的鈴聲更是讓老編覺的有如黃鶯出谷般悅耳，當下玩了好一陣子鈴聲，從輕脆的音樂盒鈴聲，到歌劇蕩婦卡門，甚至是模擬人聲，都相當的有趣動聽，意外的聲效震撼程度，大約只有當年從PC 喇叭升級到Adlib音效卡可以比擬。



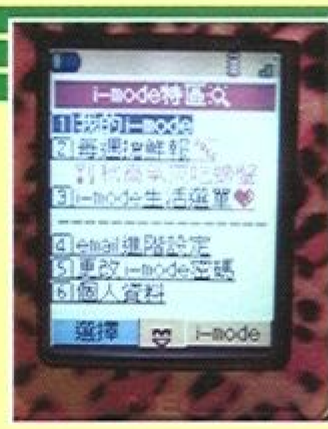
老編身經百戰的PHILIPS 989。▲

三國志的 i-mode 新玩法



言歸正傳，該來談談怎麼在i-mode上玩花小豹.....哦，不！是三國志了.....。由於老編拿到的是Promote機，不需付費申請便可以直接玩三國志，但一般使用者必須付出90元的月費，才能申請三國志這項i-mode服務(PS：每1Kb的傳輸量要加收0.2元轉輸費)。

打開手機按下i-mode鍵，再選取「i-mode特區」這個選項，這時出現傳輸資料的等待畫面，等待畫面後，選取「我的i-mode」，「$三國志」這個選項終於出現在選單中，三國志之前的$號，代表這是必須附費才能使用的服務。進入後，終於看到熟悉的光榮Logo，再選取三國志一次，來到開始與公告畫面，這裡還有遊戲指南、申訴與設定等諸多功能，選取「開始」執行後，終於進入i-mode三國志的遊戲世界。



i-mode特區的各項選單。



熟悉的光榮logo。



終於要進入三國志的世界了！

首先，畫面顯示了你在遊戲中的ID與相關資料，以老編來說，ID就叫花小豹，按手機的方向鍵向下捲動畫面，則可以看到所扮演的武將的陣營與名聲、攻擊、防禦，及智力等等相關屬性資料。這個可以捲動的畫面，除了屬性資料外，還包括了報告、評定等情報指令，老編各指令逛了一下，發現「報告」系的指令，包括人事、收支、戰爭等都是用來查詢世界情報用的，而「評定」的軍團留言版，則與一般網站討論區的留言板相同，在這裡可以留言給同一軍團的其他使用者觀看。

每日練功為那樁？

每天只能練一次？那有什麼好玩？其實 i-mode 三國志不同於以往的單機版三國志，它具備了線上遊戲的特性－你將與其他玩家一起在三國舞台上扮演各自的角色，系統將現實生活的每一天視為一個回合，也就是遊戲中的一季，而所有加入 i-mode 三國志的玩家則各自鍛練自己的角色，並設定自己的志向與給自己所屬的軍團的建言與方針，幫助自己所屬的軍團統一天下。位於光榮公司的伺服器於每天淩晨零點到七點關機處理並運算資料，因此，當你隔天再進入遊戲後，可能又是一番新的局面了。

i-mode 三國志繼「黃巾之亂」後，目前開放的劇本是「群雄割據」，老編的花小豹，就是屬於董卓陣營的樊稠軍團，至於花小豹何時會成長成獨當一面的武將，由於遊玩時間還不夠久，仍未可知。值得一提的是，雖然大部份的實名武將是由電腦控制，但每一個劇本開始，允許玩家們依照自己的志願，依名聲值的排行來決定自己是否可以扮演自己想扮演的實名武將。比如說，當你在前一個劇本選擇以當上趙雲為第一志願，當三國歸一統劇本結束後，若你的名聲值是所有想當趙雲的玩家中最高的，下一個劇本開始時，你就以趙雲的身份登場了！但是，直到目前為止，老編仍不清楚玩家是否可以扮演軍團長的角色，可能需要時間慢慢鍛練茁壯後才能知道答案，老編將在往後的追蹤報導中為國民提供最新訊息，敬請期待！



▲設定自己想扮演的實名武將。



▲傳輸畫面，這可是要按量計費的！




▲鍛鍊時的突發事件。

電玩小檔案　何謂 i-mode？

i-mode 是由日本電信大廠 NTT DoCoMo 於 1992 年 2 月所推出的一種行動數據服服，可讓手機使用者隨時連上網路、瀏覽網站，並收發電子郵件。由於它能提供的內容包含了即時新聞、隨身銀、美食、電玩等多元的資訊與服務，目前在日本每四個人就有一個是 i-mode 的用戶，總用戶目前以達到 3400 萬以上，普及率相當驚人！！值得一提的是，由於 i-mode 是採用封包傳輸技術，因此在收費上，是以傳輸量來計費，而不是以傳輸時間。目前，i-mode 由和信電信於今年六月引進台灣，相關訊息，請見 http://www.imode.net.tw 。







老編扮演的花小豹。



花小豹的各項屬性資料。



鍛練指令一天只能執行一次。



由其他武將指導鍛鍊的畫面。

比較有趣的是畫面最下方的四個指令：鍛錬、交易、勢力與情報，這四個指令構成了遊戲主體。玩家可以透過鍛錬指令中的「武道」與「學問」指令來增加自己的能力與屬性，有時還會遇到突發的寶物或技能事件。另外，「軍備」指令則能改變或增加自己的軍隊的兵種、人數與訓練度，值得注意的是，「武道」、「學問」與「軍備」這三個指令每天都只能執行一次，也就是每天只能練一次自己的武將。





史上最惡代言人
逃出惡人谷！雞犬也不寧！
十月四日伺服器全面開放。
逃出惡人谷
最惡 古龍群俠傳 資料片
林志穎
十大惡人同人誌選拔
最惡代言人林志穎帶您勇闖惡人谷！
秀出你的創意、發揮你的想像力
高額獎金等你拿！！
十大惡人獎
第1名 獎金20,000元
第2~3名 獎金5,000元
第4~5名 獎金3,000元
第6~10名 最惡資料片「逃出惡人谷」一套
惡人出谷 危機四伏
惡人谷 一個令人不寒而慄的山谷小鎮，十大惡人以及小魚兒的藏身之處。
金錢幫總舵 上官金虹的大本營，李尋歡與上官金虹曾在此決一死戰。
樓蘭古城 潛埋在沙漠的遺址，經過快活王重建後變成迷宮古城。
天外天 佈滿小洞穴的神秘山洞，魏無牙曾把邀月公主軟禁在此。
崑崙、華山 分別由兩位武林泰斗｜枯梅大師、天光道長兩人所執掌。
成幫立派 殺得痛快
設置十個門派總壇，並分佈版圖中各地，為爭奪『門派總壇』各門派誓必掀起江湖大撕殺，成立幫會後更可自創『幫會武功』。
演武會館 群雄薈萃
一個絕對公平的決戰場地，而且更『不會受死亡懲罰』的約束。對戰方式分為『單打獨鬥』以及『團體混戰』，勝出之玩家可獲對手已抵押的獎金或物品。
銀鉤賭坊 大殺四方
賭坊中附設「大小」、「番攤」、「魚蝦蟹」三款遊戲任您選擇，尤如置身其中，感覺迫真刺激，一瞬間您都可能成為遊戲中的鉅富。
成親結拜 婚姻愉快
繼結婚禮服開放後又一力作，為了增強玩家互動而設，玩家更可以成家立室建立閣下的網路家庭。
初生之犢包
• 儲值點數50點
• 不死神功丸
NT$49元
絕代雙驕包
• 月費咭
• 不死神功丸
• 南天移花鐙
• 攻略書
• 霸王無敵酒
NT$399元
十大惡人包
• 遊戲儲值點數999點
• 厚裝攻略書
• 霸王無敵酒
• 陰陽惡鬼服
• 不死神功丸
• 黃金一萬兩
NT$999元
www.gulongonline.com
出品：©GAMEONE SYSTEMS LIMITED 2002
獨家授權：©騰龍創意
OK便利店
萊爾富 Hi-Life
軟體世界
GAMEONE
MEMBER OF GAMEONE HOLDINGS INC
香港商智傲系統有限公司台灣分公司
GAMEONE SYSTEMS LIMITED TAIWAN
www.gameone.com


角色扮演遊戲
劍靈II
幻域封魔
The Chosen Soul
在虛幻的東方國度中，在無窮的神仙故事裡，
為情所困、為愛而死……
奇門遁甲般的化神系統
流竄於草人身上的靈力，銀針恣意的控制鬼魅般的身形，發揮出強大的魔力！
呼神喚魔的召喚玄術
撼動宇宙穿梭時空的召喚術，鼓動著聖獸正義的靈魂，讓敵人陷入永無止盡的恐怖深淵！
扣人心弦的劇情帶您異界探奇
彷彿暢徉於星海般炫麗的五大秘境，角色間的愛恨糾結如何抽絲剝繭一一窺探？
詭侷多變的機關激盪您的腦力思考
額頭上的汗水，是指間探索時，留在心中的恐懼，精心佈置的各式機關陣型，試煉先人結晶，考驗勇者智慧！
華人遊戲．盡在大宇
(C)2002 SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.)
ALL BRAND NAMES AND PICTURES ARE REGISTERED
TRADEMARKS OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.
以上所引用之商標、圖片及產品名稱，皆分別屬於各註冊公司所有
大新資訊股份有限公司
DYSIN INTERACTIVE CORP.
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC

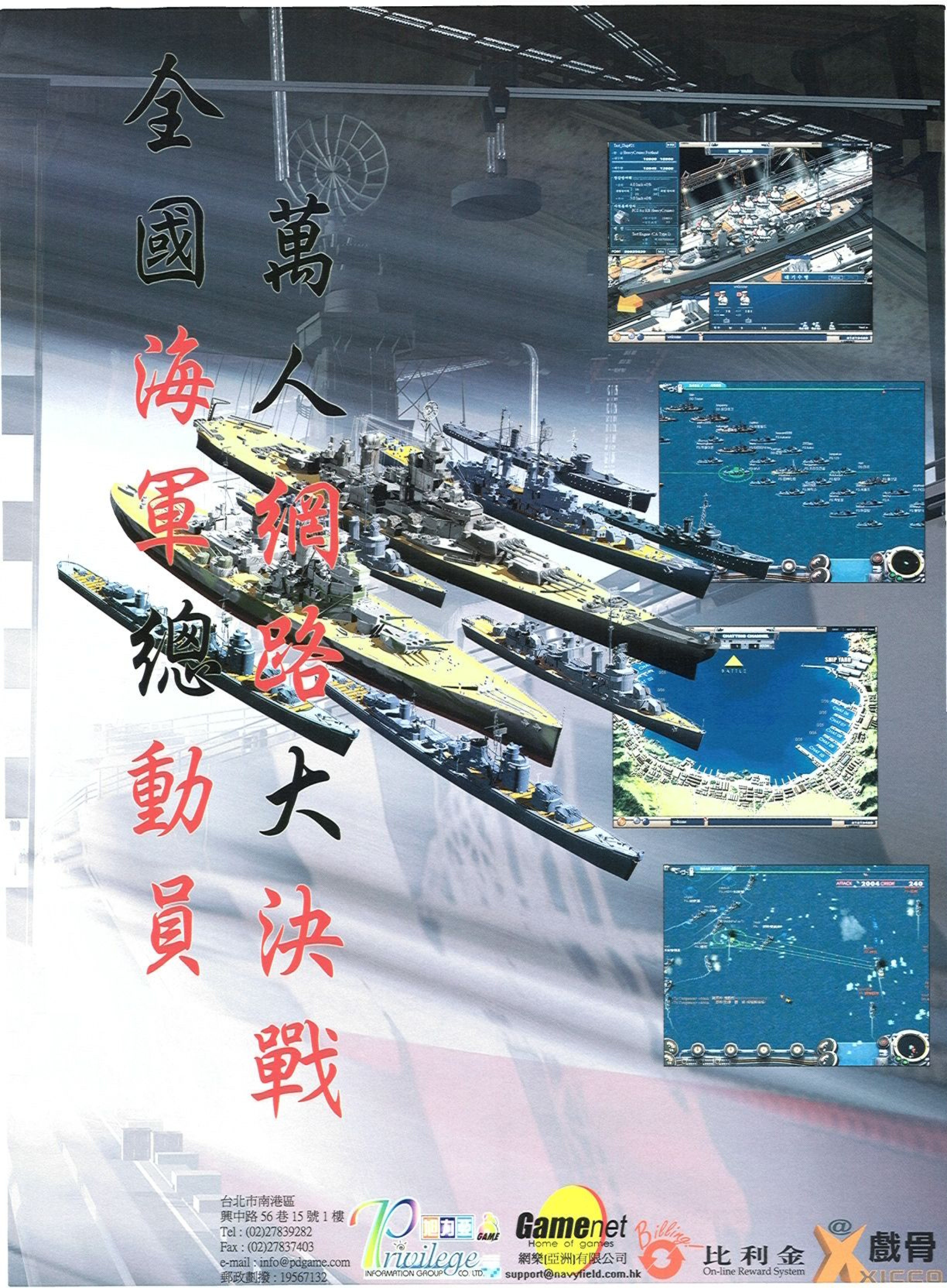

異域
狂想曲
~the fool plate~
不論生活
或遊戲，
你都有更多
的選擇。
笑死人不償命的對話與劇情
超有個性的角色與充滿特色的世界
可用多種方法解決任務
ODIN®
奧汀科技股份有限公司
中和市建一路150號12樓之5
Tel:02-82263734 Fax:02-82263722 e-mail:support@odinsoft.com.tw http://www.odinsoft.com.tw



A Rhapsody Of Strange Land
-The fool plate-
異色爆笑角色扮演
R.SLG
異域
A Rhapsody Of Strange Land
狂想曲
-The fool plate-
11月發售預定



諜海雄師
NAVY FIELD
四國會戰
天字第貳零零貳壹壹號
特急件
緊急動員
級別：機密
對象：全國海軍
日期：2002年10月31日
事由：召令全國海軍緊急動員，抵禦外武．
太平洋海軍
太平洋海軍司令部


全國海軍總動員
萬人網路大決戰
台北市南港區
興中路 56 巷 15 號 1 樓
Tel : (02)27839282
Fax : (02)27837403
e-mail : info@pdgame.com
郵政劃撥 : 19567132
Privilege
INFORMATION GROUP CO. LTD.
GAME
Gamenet
Home of games
網樂[亞洲]有限公司
support@navyfield.com.hk
Billing
比利金
On-line Reward System
戲骨
XICCO

九儀天尊初始。

寰神結

天地劫外章

DYNASTY

漢堂國際資訊股份有限公司

TEL:07-2722606 FAX:07-2912970 客服專線:07-2912697 E-mail:dynasty@tptsl.seed.net.tw

DYNASTY INTERNATIONAL INFORMATION CO.,LTD. 高雄市801前金區中正四路211號13樓之2 http://www.dynasty.com.tw


九儀天尊初始。
涿鹿之戰　天地變色　九黎與女媧之民　生死相爭
黃帝手執天界神兵九儀天尊　大敗蚩尤
傳說中的強大力量　遂隨之掩塵時空
數千年後　遠古的神秘封劍儀式傳承依舊
但卻穿絲糾結了五人的宿命
九儀天尊初始之謎　竟將分曉……
二〇〇二年初冬預定。
© 2002 DYNASTY INTERNATIONAL INFORMATION CO.,LTD. All rights reserved.
is a registered trademark of DYNASTY INTERNATIONAL INFORMATION CO.,LTD.
All information within this site is the copyrighted property of DYNASTY.
Do not duplicate or redistribute images, text or materials from this web site without the permission of DYNASTY.
© 2002 DYNASTY INTERNATIONAL INFORMATION CO.,LTD.
■ 所刊載圖片乃遊戲開發中之畫面。■ 軟體內容與發售日期、價格等，於遊戲上市前將經改良與更動。■ 廣告所刊載商標已經註冊，版權為該公司所有。



智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.TW
歡樂家庭資訊公司
www.happyhome.com.tw
甜情蜜意
真Q魅力
拼人氣
盆栽、水族箱、精緻麵包架…
巧手點綴門面，
顧客買得開心，
人氣度升得洋洋滿意。
Bakery of dreams
夢幻蛋糕屋
溫暖發酵聰明策略，麵包蛋糕感動相遇，親手打造蛋糕的夢幻名店！

元氣開店 甜蜜烘焙 品嚐全新鮮體驗



比創意：

奶油泡芙、貝殼鬆糕、
新鮮水果塔、蘇法乳酪蛋糕，
新鮮組合引誘顧客，一來再來讚不絕口。

明賞罰：

研發新技，賞！加薪１０００獎勵麵包師父。
猛打瞌睡，罰！請打工店員捲舖蓋走人。

要聰明：

商業區、住宅區、學校區，
瞧瞧開店難易度，
聰明挑選好地點，開心微笑迎接人潮。

急擴建：

快快賺錢，店面擴大升級，
招攬更多生意。
買！買！買！
讓人買到手軟還不想停。




深入錯綜迷宮陣營
解開失落黑暗封印
魔域空間
研發製作
出版發行
智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com


最初幻想
FIRST FAERY
屬於少年們第一次的「FF」華麗登場
蒙蔽的事實真相
飛翔的天空之城
點燃你玩遊戲的最初感動
消失的龍與騎士
閃耀的埃拉魔法
命運的輪子運轉了龍眠的行星、
神宿的雙月、飛行的城堡、黑暗的魔窟、青澀的最初印象、
以及無止盡的思念……，在交織錯節的因與果之中，
所有的一切，向著17歲的少年襲來….
萬智源電腦軟件公司
WANGAME



召 喚懸古英靈的神秘牌卡
決 勝血拼與鬥智的瞬間
三國與封神 首次打破時空 敵我難分的遭遇戰
Saga Of Cathay
三國封神
期待已久 現在開戰！！
大中華區第1套RPG/牌卡戰略遊戲
XPEC Entertainment Inc. 樂陞科技
官方網站：www.xpec.com.tw/soc
客服專線：(02)2339-2015 Fax：(02)2339-7837


研發製作 ATGAMES
代理發行 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.TW
ONLINE GAME
边境之地
ARMOR GIRL FIVE
2002 -Ag5
連線出擊
『多種連線玩法』
提供團體對戰、單人劇情、多人任務 等模式，想怎麼玩就怎麼玩。
『各式先進武器』
即時更換各式各樣的先進武器，痛快砲轟源源不絕的敵人軍團。
『多位角色選擇』
帶領五位能力各異、個性突出的機甲美少女，完成史上最艱難的任務。
『激烈機甲戰鬥』
操作各型裝載強大火力的機甲戰士，馳騁在炮火猛烈的戰場上。
『全新作戰系統』
動作射擊＋戰術策略＋角色成長的完美組合，給您全新的體驗。
『靈活戰術策略』
活用您過人的策略加上各種精密的裝置，輕鬆擊倒難纏的敵人。


【中國魔法牌】®
可增強式紙牌遊戲
7月13日
售前現開賽
純金隱藏卡
大方送
水滸後傳
等你来戰
《遊戲世界》雜誌每月專欄強力報導
最新動態請鎖定 www.arcane-dragons.com
服務電話：07-8150988分機315或316
售前現開賽比賽地點：
台北卡世界：臺北市中正區環河南路二段280巷29號3樓
台中甲九商行：台中市北區育德路32號
高雄金像卡店：高雄市三民區凱旋一路89號2樓
【中國魔法牌】®
水滸後傳
Arcane Dragons
遊戲世界
每包建議售價60元



不卡關！
不卡關！
太武山峽谷
太武山森林
巴冷公主攻略本
全面上市儘速搶購！
完全攻略--
遊戲1至9關完整劇情攻略
機關地圖--
重要地圖場景機關大解析
原料調和--
武器及藥草調配所需材料及產生結果
動畫情景--
遊戲精彩動畫之情景敘述
手稿欣賞--
原畫者之手稿欣賞
附　　錄--
秘技技巧大公開、經驗值取得
售價
250元
巴冷公主
完全攻略本
售價：250元
請洽全省3C賣場、連鎖書局及全省各電腦門市選購或
遊戲快遞購物網站http://www.GameXpress.com.tw!!
攻略本製作發行
智冠科技股份有限公司
攻略本授權公司
榮欽科技股份有限公司
Zong Chin Technology Corporation
www.zct.com.tw

攻略圖書館

提供最完整詳細的石盤攻略





對抗精靈巨獸的壯烈戰史

風色幻想2 劇情完全攻略

草民騎士 老芋仔

在精靈巨獸的肆虐之下，人類遭到空前未有的危機；為了對抗這些可怕的巨獸，由具有特別能力的精英所組成的“命之旅團”，將是人類僅存的希望......

水藍

“水藍”是一座飄浮在海上的都市，由於時逆顯示精靈巨獸將會在此出現，因此由艾雷斯所率領的“命之旅團”承受導師溫蒂妮之命，擔負此次解除危機的重任。命之旅團之所以雀屏中選，完全係因隊中的莉芙擁有“時逆”力量的緣故。



這就是故事的主人翁

艾雷斯率領莉芙和燚，正在領主館前與領主討論因應精靈巨獸的對策，稍後並展開移動水藍的工程，但在過程中竟遭受來自但丁城的炎狼反叛軍以“神煌彈”襲擊！神煌彈是反叛軍運送突擊兵深入敵境的載運工具，而炎狼反叛軍則是由但丁城的沙迪克所率領的反倫王國的組織。艾雷斯三人隨即展開第一場戰鬥⋯



先進的交通運輸工具

水藍經此襲擊，導致動力塔熄火而停止移動，領主推斷是因動力塔核心的熒石礦結晶脫落所致，只需重新裝回即可；莉芙聞言自揣隸屬旅團，而非王國軍部隊，炎狼反叛軍應不至為難，遂獨自奔赴動力塔所在，艾雷斯和燚只得快速追趕而去。此時炎狼反叛軍的亞修和卡琳正抵達水藍港口，正預備展開第二階段的作戰計劃，即是奪下動力塔的熒石礦，意欲將整座水藍陷於癱瘓。



初試啼聲的首場戰役



初顯敵對狀態的二員大將

艾雷斯在住宅區追上莉芙時，強調任務重點在於修復動力塔，要緊守勿捲入反叛軍與水藍守軍的戰鬥；此行的真正目的，僅在避免水藍慘遭精靈巨獸的毒手。由水藍住宅區經過廣場、暗巷、控制區外圍時，瞧見反叛軍的亞修已捷足先登取得熒石礦，且出現大批反叛軍進擊；燚催促莉芙前去追趕亞修，此間的反叛軍則交予他和艾雷斯解決。

莉芙獨自經由水藍控制塔追抵港口，並向亞修和卡琳追索熒石礦，卡琳不為所動，而亞修則已展開攻擊；莉芙見亞修並非旅團成員，但卻配用封印兵器魔裝槍，且是姊姊的兵器“刃擊槍．蒼雨”，心中不免狐疑。莉芙戰鬥初勝後，亞修緊接變身為大幻獸華蒴裘蕾，莉芙終告不敵而敗下陣來⋯亞修此招乃借取北神柱大幻獸之力的幻獸變，卡琳則重申無意與旅團為敵，但精靈巨獸“罰”卻於此時現身⋯這是精靈王伊札的怨恨，莉芙的姊姊曾是打敗過牠的旅團女英雄翡翠．海爾涅特，但莉芙則無力匹敵；亞修再度幻獸變獨力應戰，終算擊敗了精靈巨獸⋯

反叛軍成功攻佔了水藍，卡琳奉軍師西爾迪之命，於領主館內下令以蒸汽艇取代此間的聯絡船，既可避免遭反佔領的危機，又能藉以掌握有哪些人在此期間離開水藍；因而炎狼反叛軍隨即以游擊艇代為疏散水藍的居民。莉芙置身水藍控制塔，並想起十年前精靈都市遭精靈巨獸攻擊的往事；依她推估，亞修應不可能是當時那銀髮少年⋯



這個陣勢純粹嚇唬人的

亞修在控制塔區獲知卡琳正在領主館緊急召集，因軍師西爾迪有新任務；亞修穿經控制區外圍、水藍大橋前往領主館。軍師西爾迪盛讚佔領水藍之功，但旋即表示炎狼反叛軍的沙迪克殿下遭俘；隨後出現的裘卡則指沙迪克是為了鐵甲面公爵艾弗隆，才會留置在罪人塔，其就勢假裝被俘，是為確保鐵甲面公爵不會被移往其他藏匿地點的最佳辦法，唯不知他二人是否被隔離囚禁。



獨具超大魄力的幻獸變



離奇故事總是如此開始的



看似亦正亦邪的軍師

軍師西爾迪指肯恩是反叛軍在熱砂沙漠的唯一聯絡人，欲往罪人塔，就必須先尋求肯恩的協助；肯恩若果真是叛徒，那勢將會成為王國軍嚴懲入侵罪的矛頭，只要不揭穿肯恩是叛徒的事，王國軍當不須在意罪人塔是否真會遭反叛軍攻陷了。此次任務即是前往罪人塔解救沙迪克和鐵甲面公爵；西爾迪指可將水藍開往南方群島，再利用南神柱前往熱砂沙漠。

置身在水藍港口的莉芙、艾雷斯和燄三人，無奈而眼睜睜的看著水藍緩緩的開動了…另一方面，遭囚禁在罪人塔的反叛軍頭領沙迪克・迪梅西斯，被帶往陽台見王國四將軍的操獸使奧塔，她表示欲將沙迪克移往艾弗隆公爵的囚室，因王國軍裡有人樂見沙迪克能獲致這場戰爭的勝利，而奧塔則是聽命於此人而已…沙迪克能否解開“神煌砲”之謎呢？沙迪克窮盡畢生心力所追獵，殺害倫王國第一皇女瑪雅的兇手，究竟是誰呢？奧塔言明在必要時會告知的，不過得先幫她毀了罪人塔，因為這是凡妮亞所加諸她的牢籠…

抵達目的地的水藍領主館內，卡琳正交代亞修欲前往港口的游擊艇待命；二人經由水藍大橋、控制區外圍、控制塔，再前進到港口。軍師西爾迪稍後率衆前來，指出目的地在南海群島上的南神柱，另告知卡琳開啓“風之道”的暗語，只要在神柱塔頂，依照古文順序啓動四個開關後，南神柱所開啓的風之道自會將人送往西神柱塔頂；之後再前往克拉斯鎮與肯恩會合，待他安排以進入罪人塔依計救出沙迪克。炎狼反叛軍第四小隊乃就此出發。



奧塔有謎一般的身世背景



乘勝追擊的反叛軍陣營

南神柱

入口有上古時代的“堆煉式”鎖頭，卡琳很輕易就解開了鎖；進入塔中直殺至塔頂，亞修頗有似曾相見之感，卻突然出現了英靈守護者…擊敗守衛之後，再核對塔頂開關上的古文字，順利開啓了風之道…



類似的大型敵人還很多

西神柱

亞修和卡琳被送往西神柱塔頂以後，往下一路走出神柱，遇上行腳商人露雅，她有方法可穿越沙漠；取得風力船以後，二人乃立即往克拉斯鎮飛行，但途中卻撞上了山丘…亞修昏迷之際，腦中浮現了片段的記憶…

亞伯村

亞修與卡琳在沙漠中被拯救至此，但卻被誤認為前來消彌沙蟲災難的命之旅團成員；卡琳因感內疚，而興起出手幫忙的念頭，並打算利用解除沙蟲之患所得的報酬，就近在克拉斯鎮雇用傭兵。待抵達村長家中表明心跡後，村長表示已委請命之旅團前來處理沙蟲災難，經卡琳力爭之後，村長允以三千金幣讓她試試。村長並解說，亞伯村乃是順風而建，而沙蟲巢穴就位在村子的西北方，在那兒可尋獲沙蟲的母體。



新世代的應徵工作手法

沙蟲洞窟

由亞伯村內往西北方向即可進入洞窟深處(進入後暫時不能返回)，一路直殺至沙蟲巢穴，卡琳打算趁沙蟲外出覓食空檔，下藥讓沙蟲服食後無法承受強光，或可阻止牠白天出沒；但話未說完，沙蟲卻已返回巢穴了…亞修和卡琳不敵而落敗時，命之旅團適時趕抵，莉芙三人並挺身加入戰團…

亞伯村

莉芙為了在水藍協助阻止精靈巨獸入侵之事，向亞修致謝，但亞修則顯然無過去的記憶…卡琳對亞修並無怪責之意，亞修因而輸了和莉芙的打賭，算是欠下莉芙一個願望。接著雙方人馬為了報酬而相持不下，亞修建議卡琳可將報酬充當雇請命之旅團助陣，雙方乃皆大歡喜。接下來的目標即是克拉斯鎮了，整備之後，往村子東邊走入沙漠。

熱砂沙漠

一進入沙漠可得先停下腳步，想想村長所說的“順風而建”之話中玄機；故而在沙漠中的每一場景中，務須仔細觀看地上的烏雲影子流動的方向，只要順著“風”流動的方向前行即可。如果還是不太明瞭，那就依照下面的順序行進吧！



超耐打的巨型沙蟲



頗有見地的解決方式

右—左—左—左—右—右—左—右—右

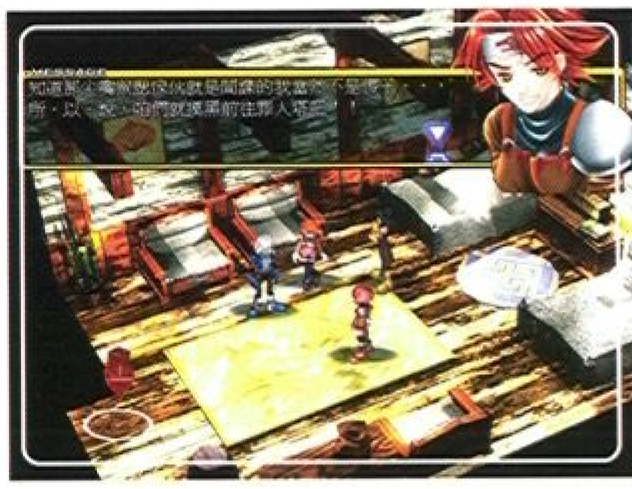
克拉斯鎮



此去可得千萬保重了

進入鎮內，卡琳意欲單獨前往酒館會見沙漠商人，意指亞修可與旅團四處逛逛；莉芙則強拉亞修去採買土產，燚則是自己晃盪，相約稍後在此會合。店裡的土產是仙人掌人偶，但莉芙卻突然打消買意；走出店外並告知亞修配槍的來歷，並懷疑是亞修殺了姊姊翡翠，而奪走了姊姊的兵器…

回到旅店，卡琳打探到的情報，指出克拉斯鎮後方的洞窟照明相當不良，且因洞內有易燃的沼氣，故無法使用熒石礦以外的照明工具。如此一來，在尋獲熒石礦結晶之前，克拉斯的地底恐怕是難以穿越的。肯恩建議可由沙漠地帶進入罪人塔，並指沙迪克被關於第七層囚室；卡琳乃決定摸黑進入罪人塔，準備妥當即可出發。



當隊長有時還是得衝動些

地底洞窟

走出鎮外抵達洞窟內，莉芙向先前的失態向亞修致歉，只因自己太過想念姊姊了…忽然間發現地底洞窟亮如白晝，莉芙向燚問得聖靈儀式所使用的“聖者石座”就是以熒石礦結晶所製成，此地則是因石縫中殘留有熒石礦的成份，故而莉芙身上的力量可使之發亮。一行人往內走到一處分叉鐵道時，由左邊出口即可走出洞窟。



洞窟內的怪物很有個性

罪人塔

入塔內發現守衛明顯減少，諒是肯恩的小報告讓他們轉移了注意力。奔至三樓迴廊卻意外遭遇肯恩帶兵攔阻，他早已洞悉西爾迪軍師的老謀深算，雙方乃免不了一場惡戰…初勝後，燚與亞修表示要在此負責牽制肯恩，催促卡琳和莉芙速速前往搭救沙迪克，故而兩人聯手再與倫王國親衛隊連戰三場…

莉芙和卡琳繼續登樓，來至六樓時，卡琳納悶何以找不到沙迪克蹤影，莉芙提醒途中見有二間囚室並未上鎖，意料有事發生；奔至塔頂，歎道今日行動純粹是個幌子，只恐怕是遭狡滑的軍師西爾迪所設計了。



這一留還得再打三場戰

塔頂見到獲救的沙迪克，指係裘卡早一步打開房鎖，救出他與艾弗隆公爵；裘卡指艾弗隆公爵早已平安送離罪人塔，而且“蓄魂彈”也已裝設完成，言下之意，是要炸了罪人塔，但當即遭受莉芙直斥為偽善之輩…

尚在罪人塔中奮戰的亞修和啖二人，在三樓陽台遇見了奧塔，她非但認得亞修，且已隨即展開攻勢；奧塔變身為幻獸`“命運”，而亞修在此戰中則不能變身…奧塔初敗時，啖指幻獸只是輔助力量，重要的還是自己，奧塔乃再度變身應戰…奧塔再敗時，莉芙和卡琳夥同沙迪克趕抵，而奧塔也第三回變幻成命運再戰…



命運此時尚未使出殺招



累了半天人家已經獲救了

奧塔落敗後隨即消失不見，沙迪克依照計劃毀了罪人塔；莉芙則因誤中奧塔暗箭而倒地…在接連佔據王國軍的兩大據點後，炎狼反叛軍與倫王國的全面對立已無可避免了…

克拉斯鎮

卡琳指軍師西爾迪即將前來，催促亞修前去看望莉芙，並囑咐要去買個禮物送給莉芙。亞修單獨前往土產店採買禮物，而另一頭的沙迪克已跟西爾迪會面，而旅店內的卡琳則由軍師口中獲知莉芙所中乃是霧毒，是黑霧魔王夏蓉的血所製成之毒，若是聖靈教派的“時逆之眼”繼承人溫蒂妮的話，或許還有希望救治。

亞修購得仙人掌人偶送與莉芙，之後一行人要直接橫越克拉斯鎮後頭的世界樹遺跡，以最短距離前往北方。沙迪克分派卡琳和亞修負責護送旅團返回聖靈都市，整裝完備之後，就出發前往素有“世界樹遺跡”之稱的安地斯山脈吧（由鎮內往左方走出即可）。



軍師此話富含深奧哲理哦

山路通道

往左走出樹林時，莉芙指出在主大陸與東大陸以外，尚有一處被稱為“神上”，且飄浮在空間與時間縫隙中的大陸存在，是當初放棄人類的光輝女神愛絲特爾所創設的世界，傳說是由分處世上的四根“神柱”所支撐…



漸有起色的戰鬥實力

傑歐鎮

此鎮是南北旅行的中繼站，村人指有諺語可協助走出村子北方的樹海…整裝過後，走出鎮外，到了一處森林。

迷霧森林

森林中有點迷路的感覺，像是有人故意在妨礙前進似的。在此森林中的每一個場景裡，最左邊都有一個石拱門，可仔細觀看拱門影子的方向，那就是迷霧森林的正確走法。如果還是不太明瞭，那還是依照下面的順序吧！

左—下—右—右—左—右—下—左



留意左邊的拱門影子就是啦

倒吊者之塔

此間的怪物種類與屬性有些“倒吊”，要以先前戰鬥的反克制方式才有助戰鬥。進入塔中遭遇到穆犽，揚言要交出所有魔力，才能通過霧之樹海，不然就得嘗嘗倫王國魔力源的威力！

莉芙似乎對穆犽的魔力很感熟悉，但還是難逃一戰…

穆犽初敗後，施出“死之精靈召喚”絕招，若是躲不過這毫無徵兆的終極死亡魔法，所有人都將葬身在此；莉芙挺身決定奮力一博，但突然出現一股紫焚的“時逆之眼”之力量，讓穆犽望風而逃。走出塔外時，啖指穆犽隸屬王國軍；莉芙則解釋“時逆之眼”可讓她看到未來，但卻表現出不願再提的意思…卡琳指前往聖靈都市的路途不遠，那就繼續前進吧。



學有專精的究極表現

企鵝村

村中所住皆是動物企鵝，莉芙居然可與之溝通；言道渡船方才開航不久，稍後才能前往聖靈都市，不如在此先行整裝，因為接著要穿越的約魯大冰原，必得在此搭船；企鵝乃開始介紹企鵝船…



現場同步翻譯的始祖

走出村外時，亞修又似乎對此地有所記憶；莉芙則訴說自己身世，並追憶起姊姊翡翠的過往，還有發生在聖靈都市那一場名為“約魯浩劫”的大災難…綠之旅團擊倒了精靈巨獸，而團長正是姊姊翡翠，這也正是引發她決定投身命之旅團的主要因素…

四人會合之後，即刻準備出發；此時的倫王國首都伊甸王宮裡，穆犽正與奧塔商討下一步的行動…企鵝船飛行期間，遭遇精靈巨獸“賽洛特”的襲擊，少不了一場空中激戰…勝後，亞修被模糊的記憶所累，竟而失神而自企鵝船掉落，莉芙見狀也緊跟而下，卡琳則急喚啖找幫手救援…



真箇是飛天遁地的巨獸



亞修召喚的四大幻獸之一

精靈風暴世界

亞修獨自在記憶的幻覺中，隱約看見翡翠身影；向前走至半途，亞修開始憶起自己是隸屬神上界之人，是光明幻獸使依莉特與神之子伊札所生之子。再往前遇見鎮守西神柱的聖夜妖精彌賽亞，亞修失卻的記憶竟深植在她腦中，當亞修與之再度融合時，將可尋獲受到保護的記憶，但已解除契約的亞修，必須再次得到她的認同，才能重拾使喚彌賽亞的資格。亞修戰勝彌賽亞之後即可召喚她，同時也拾回記憶了…



又多了一名生力軍

亞修睜開眼時，聞聽傑諾稱呼他為“那魯”，並指有六、七年未見亞修和翡翠了；傑諾指稱因有亞修的幫助，他才得以和翡翠擊敗精靈巨獸…此時傳來莉芙的叫喚聲，傑諾指亞修和莉芙凍昏時，為他遇上並救治到此，遂細問從頭…另一頭，反叛軍的軍師西爾迪正與艾弗隆公爵商討對抗倫王國事宜…傑諾獲知事經始末，並得亞修央求勿告知“那魯”真相予莉芙知曉；眼看二人已無大礙，傑諾即護送二人返回聖靈都市，並提醒冰原上有熾羽龍阻撓，三人乃結伴而行。

雪原洞窟

穿經洞窟往右上方殺至冰河之橋，越過橋即可順利走出洞窟…於此同時，倫王國的奧塔正向皇女報告水藍淪陷的經過，皇女決心收回水藍，因而接受奧塔建議，指派索羅率兵攻打但丁城，而奧塔與美羽則駐守伊甸…而另一頭的沙迪克卻輕忽了王國軍的戰略…



這個教派的人看來怪怪的

聖靈都市

返回城內見到艾雷斯，並受到聖靈教派的深情款待，艾雷斯指出導師溫蒂妮欲見亞修；溫蒂妮問道亞修何以具有伊莉特的力量，但未料到他竟會是精靈王伊札之子，即便如此，她卻不會因而輕饒亞修先前的罪行；啖接著現身，並指當初在傑歐鎮所擊敗的神祕魔法師穆犽是當今倫王國的大魔導師，極受輝煌王重視，傷害穆犽的罪行更不可赦。為了聖靈都市的住民，啖不得不逆著“時逆”的指引而行，遂要拿下亞修和同伴交予王國軍的穆犽處置，亞修乃被迫單獨與啖展開對決…啖落敗後，不服輸的性格導致他瀕臨崩潰…

旅店內，莉芙在昏睡三日夜後醒來，聞聽傑諾指亞修已返回反叛軍基地但丁城，並鼓勵她外出散心。莉芙獨自來到住宅區遇上傑諾，傑諾指亞修或許不是自願離開的，鼓勵莉芙可自己去查清楚，莉芙決定往大聖堂了解情況。

大聖堂前遇見艾雷斯，莉芙詢問亞修去向時，“時逆之眼”讓她感受到溫蒂妮與啖的力量；溫蒂妮表示已託人將亞修送往王都伊甸，莉芙聞聽後表示要申請聖堂試煉，待通過後好成立全新的旅團，代導師行不能做的信念…倫王國裡，亞修已被帶到奧塔跟前，奧塔言道有場獲勝即可取得爵位的比賽…

莉芙正為聖堂試煉的對手竟是艾雷斯而傷神，傑諾適時的加油打氣，莉芙才下定決心一博。前往大聖堂後，在溫蒂妮的見證下，莉芙當即和艾雷斯展開戰鬥…獲勝後，莉芙即擁有自組旅團的權力，為繼承海爾涅特旅團之實，以「鶩」為名…「鶩之旅團」的首航需要團員，莉芙想到先邀傑諾入團，於是前往住宅區找到傑諾並徵得同意；接著就要展開拯救亞修的大作戰了。莉芙尚決定先往反叛軍的根據地但丁城找幫手，傑諾則指可往鐵道鎮搭乘通行蒸汽火車前往，二人遂往鐵道鎮出發。



會不會太一廂情願啦

鐵道鎮

此鎮有一鐵道可直通南方的但丁城，進入火車車廂即可開動。莉芙感覺傑諾與亞修似乎熟識已久，傑諾則回憶起翡翠所說真正離開家的原因…車行之間，忽然發生撞擊，巧的是一口氣被撞進了但丁城。



進入車廂就會開動了

但丁城

傑諾囑咐莉芙要依規章行事，在此就暫時聽由他指揮吧！入城發現敵人不多，但也許是往“神煌”的方向去了；“神煌”指的是神煌砲，可說是反叛軍根據地但丁城的象徵，也是指揮中心，若一旦不幸被攻下，反叛軍也就告瓦解了。

這一頭的但丁城門，反叛軍正奮力抵擋王國軍的攻勢，沙迪克隨即出現，雷神索羅遂接受沙迪克的單挑…索羅敗下陣時，莉芙和傑諾也已趕到，但精靈巨獸“帕爾涅滋”也緊跟著出現，莉芙、傑諾和裘卡三人預備先行牽制住精靈巨獸，沙迪克意謂待索羅的雷神劍威力復甦時，再以劍從下往上猛攻，待三人成功撤退後，他再補上神煌砲攻擊；莉芙三人乃展開對精靈巨獸的戰鬥…

擊敗精靈巨獸以後，雷神劍和神煌砲都派上了用場了…另一頭的軍師西爾迪，則正遭遇開鎖的難題…沙迪克決定釋放索羅，並請轉告凡妮亞要以對等立場想想，該如何對付但丁城，畢竟雙方都已損失太多人馬了；索羅則指如此收場該當感謝莉芙…反叛軍軍師西爾迪懊惱沒有卡琳解鎖…而在倫王國裡，亞修正問道奧塔，是否獲勝後即可獲釋，奧塔則再一次的承諾，只因她和亞修都是“同樣”的人，也才能具有幻化大幻獸的能力…倫王國的君王席恩已獲知索羅任務失敗的消息，但憂心精靈巨獸的密集出現，是否意味“祂“即將醒覺了…



這就是神煌砲啦



這樣拒絕也是入情入理的

莉芙在城內向鐵甲面公爵求救兵，但因軍師西爾迪不在城內，他要負起代理之責，不能再讓炎狼反叛軍有任何意外的損傷了；莉芙憤而走出城去，卻不意遇上裘卡，奉勸莉芙不妨再等等，事情或有出乎意料的發展；傑諾走出後，莉芙決定設法改變鐵甲面公爵的意願。

莉芙進入旅店休息，待到翌晨，有士兵傳報沙迪克正在但丁的會議廳等待二人；沙迪克見到莉芙到來，表明決心要展開拯救亞修的作戰行動；沙迪克不諱言是因亞修對炎狼而言又有了價值，反叛軍才決定行動…另一頭的王國裡，亞修已取得勝利，再戰一場就可獲得爵位，但得面對與劍魔羅剎的單打獨鬥…碧莎落敗時，指出亞修與父親伊札相仿，亞修這才感嘆自己究竟尚有多少記憶未取回…奧塔口稱亞修為“弟弟”，但突然間已遭受到神煌砲擊…

反叛軍已展開救援行動，並得悉亞修被關在王城的地下牢房，沙迪克囑咐在救出人質後，直接由王都的地下密道通往伊甸的下水道中，再順水道逃至月牙灣，轉搭蒸汽艇離開。



獨力為生命奮戰的亞修



這兩個男女有段複雜的過往



這話說得尚有點人性

伊甸王都

沙迪克、莉芙、傑諾和裘卡四人，殺入王都首遇凡妮亞；沙迪克挺身牽制，疾呼莉芙等人儘速救人，他會返回水藍會合的…沙迪克必須單獨力戰凡妮亞…

莉芙三人則繼續殺入王都內部，順利救出亞修和卡琳之後，裘卡催促速由地下水道離開，傑諾則擔心沙迪克安危，因他深知王國軍當中，最為可怕的並非雷神索羅，而是被稱為劍聖的“該死婆娘”美羽…單獨抗敵的沙迪克雖贏過凡妮亞一戰，但緊接著必須獨戰美羽…美羽真不愧是劍聖，沙迪克委實難以匹敵，在落敗後迅即擄獲凡妮亞當人質而逃出…莉芙一行則因卡琳堅持要遵守沙迪克之命，故而選擇儘速離開。

莉芙等人在下水道中遭遇奧塔攔阻，她既為立功而來，自然少不得一場惡戰…奧塔落敗後，施以瞬間傳送魔法遠遁。到得月牙灣的莉芙一行人，因游擊蒸汽艇遇上退潮而卡在礁石之中，正感進退失據時，莉芙也施以空間移動魔法將眾人帶往停靠在月牙灣外的水藍…另一頭，美羽雖帶兵追殺沙迪克至王都外，但沙迪克也同樣施以空間移動魔法脫離險境…



一時挫折並不可恥的



大膽假設更要小心求證

水藍



開鎖是卡琳的專長

眾人成功撤退返回，待沙迪克現身後，立即催促啟動水藍，指明必須在王國軍追抵前離開月牙灣…脫離險境後，莉芙和亞修正疑惑沙迪克何以會施上乘魔法時，卡琳則報稱又有任務了。亞修表示聽完任務簡報後，要帶莉芙往水藍港口垂釣。

二人前往領主館，軍師西爾迪指東南方遇上難題，委請卡琳幫忙解鎖…同一時間，溫蒂妮與艾雷斯則談及精靈巨獸即將在不夜之都，亦即由西爾法所統治的海賊都市成形，請艾雷斯前往處理；溫蒂妮並表示會請琰加入命之旅團，以補莉芙空缺…

亞修觀此情勢而感到被利用，故對反叛軍心生不滿；但卡琳則極力為沙迪克叫屈…兩天過後，亞修決心要脫離反叛軍，莉芙對此決定甚表高興…另一頭，卡琳已成功解開記憶之鎖，但卻竄出薩利昂守護機械人，沙迪克、卡琳和裘卡三人遂聯手應戰…

英靈殿



多打一些就不可怕了

西爾迪指此地乃薩利昂最後的文明，沙迪克表示由他和裘卡進入即可，但卡琳則堅持同往；三人行進間，沙迪克感覺到被困住，裘卡指此地是利用時間與空間重疊的無盡迴廊，她能破解得開，但破解的同時，卻出現血輪迴碎片，三人乃被迫對付二只聖法輪…沙迪克坦承自己繼承的是殺死親人即可獲取的血輪迴力量，而他的姓氏在古文即指薩利昂；為了終止血輪迴的延續，裘卡正是留待最後要斬斷血輪迴之人…

來至英靈殿的最深處，裘卡指係沙迪克所要找尋的物品所在，但得通過考驗才能取得石板；眼前忽而出現在神柱上曾遭遇過的守護神像，亦即光輝女神愛莉特爾的使徒英靈守護者…戰勝後的沙迪克陷入與軍師西爾迪談論“魂移之石”的片段記憶，裘卡奉勸他仔細考量，若只為完成那一點不值得同情的願望，沙迪克還是放棄的好；但經過卡琳的一番鼓勵，沙迪克終於下定了決心…



這一招身手很不錯吧



這龐然大物就叫熾羽龍

水藍

莉芙和亞修正在港口垂釣，突然間遭受熾羽龍的襲擊，隨後並發現熾羽龍是集體來襲…取得魂移之石的沙迪克一行，乘坐游擊艇航行途中，驚見水藍有異；待抵達時，但見曾有激鬥的痕跡，隨即並遭受熾羽龍襲擊…戰後，沙迪克率卡琳、裘卡先入鎮查看。

到得控制區外圍，沙迪克隱隱感覺有高人在指揮戰局；在領主館前見到亞修和莉芙嚴陣以待織羽龍的攻擊，而隸屬王國軍的凡妮亞則在一旁協助作戰。解決逼近眼前的織羽龍之後，沙迪克與凡妮亞兵刃相向，軍師西爾迪則對在場人士述說他二人曾有一段婚約的往事…



這種話好像時地不宜吧

在王國軍和反叛軍的通力合作之下，水藍免去了一場死禍災厄。兩個星期以後，莉芙因擔心亞修脫離反叛軍的事情是何結果，正預備到領主館了解情況；領主館前的卡琳正向亞修道賀，但表示自己不能離開沙迪克；亞修告別之後，往回在水藍大橋上遇見莉芙，當即受邀留在鶩之旅團。



亞修總算是如願以償

領主館內，軍師西爾迪指水藍已抵達不夜之都的外海，且登陸用的游擊艇也準備妥當；沙迪克此行目的在一會西爾法，急欲設法向他調用兵力，面對西爾迪的質疑，沙迪克只道反叛軍的目的在於“政變”，而非“革命”…

沙迪克獨自前往港口找到卡琳和凡妮亞，為了釋放凡妮亞返回倫王國，他已通知劍聖將軍前往不夜之都領回人質；沙迪克在釋放凡妮亞前，表明要她傳話給倫王國的君王席恩，他終將要替兄嫂羅傑和美雅取輝煌王之命。

不夜之都

亞修和莉芙正要前往酒店找傑諾，但來此迎回凡妮亞的倫王國劍聖將軍美羽，卻在廣場接獲傑諾意欲決鬥的消息，傑諾正欲一報熱砂都市之仇…沙迪克向西爾法表明要前往倫王國首都以刺殺君王席恩，這乃是將犧牲降至最低的攻擊行動；若是失敗，再輔以神煌砲攻擊倫王國，當即請求西爾法以龐大軍勢將王國大部分的兵力引出，好讓他得以潛入首都。西爾法經過沙迪克一番剖析情勢後，終告首肯出兵相助。

超越神的力量該如何稱呼呢





結合次要敵人對抗主

傑諾與美羽決戰再度落敗，剛訂下再決勝負的約定時，忽然傳來一聲巨響…莉芙也感覺到有精靈巨獸從空中直墜而下，而艾雷斯和裓也適時出現在一旁…置身在廣場決鬥的傑諾和美羽，二人首當其衝要對付精靈巨獸“加爾斯”…初勝時，美羽指並未真正傷害巨獸，不意眼看巨獸重新又來過，所幸即時趕抵的艾雷斯、莉芙、亞修和裓一起加入戰局…人多取勝之後，沙迪克伴同西爾法出現，對美羽告知凡妮亞已在約定地點等候，美羽立即前往接回人質，而西爾法則正式宣布加入反叛軍的陣營…

水藍

莉芙、亞修和傑諾要往領主館，打探沙迪克與艾雷斯看似舊識之情由，而在領主館內，艾雷斯正與沙迪克談及精靈巨獸之所以連番密集出現，溫蒂妮導師懷疑和沙迪克取得的魂移之石有關，故當場要求交出。莉芙衝入領主館，並直斥艾雷斯所言荒唐，豈料沙迪克卻表示願意交出，但需等他做完一件事後再說…

沙迪克表示，四天後的血紅月之日，炎狼反叛軍與不夜之都的聯軍將共同於伊甸王都旁的大平原進行決戰，沙迪克計劃趁此幌子獨自潛入王都刺殺輝煌王席恩，以奪下倫王國。

但丁城

兩天後，莉芙訝異艾雷斯竟會暫時拋卻旅團身分，而襄助沙迪克突入伊甸；沙迪克乃告以古老的薩利昂穿越黑霧之道而進入迷霧都市的經過，並言及血輪迴之法與親手刺殺自己哥哥羅傑的往事…莉芙在更加了解沙迪克之後，更決心要鼎力相助了。

倫王國已獲知聯軍宣戰的消息，正預作應戰準備…沙迪克指大軍準備由水藍乘坐游擊艇前往月牙灣，再由該地入侵王都伊甸；神煌砲已委由鐵甲面公爵負責籌劃，而部份的反叛軍也正式出發前往大平原與西爾法的軍力會合了。準備妥當之後，一行人將由此出發，先前往水藍，再轉往倫王國。



沙迪克自述謀殺案過程



難得一見的壯盛軍容

水藍

抵達時，有卡琳加入陣容；往領主館卻不見谿的人影，得知他已返回保護導師溫蒂妮。作戰會議結束時，預定黃昏於港口的游擊艇會合出發…西爾法依約出現在戰場，只待號角一響，即將全軍發動突擊；而王國軍則由凡妮亞領軍，雙方交戰後，沙迪克一行亦即刻由月牙灣準備突入伊甸王都，隊中計有莉芙、亞修、傑諾、沙迪克、艾雷斯、卡琳和裘卡共七人。

伊甸王都

經由下水道到王都內部，在大廳遭遇到劍聖將軍美羽留難，打敗她之後，傑諾奮勇再與美羽對上，傑諾意在絆住美羽，好讓其餘人等能進入內部…進入殿堂首遇穆犽，除了沙迪克以外，所有人已被他攔住；沙迪克也已趁機殺入殿堂，與席恩面對面…莉芙等人與穆犽來至宮外，穆犽的魔力已不亞於溫蒂妮了…

戰勝之後，緊接著是沙迪克與席恩的對決，席恩落敗時，沙迪克一劍刺入席恩胸膛，但感覺卻和親手殺了哥哥羅傑時一樣，這是血輪迴的力量…穆犽指紫梵遭他封印在北神柱，而紫梵也正就是聖靈教派的導師溫蒂妮，席恩則是他移天換日塑造成的赫爾茲．迪梅西斯，也就是沙迪克．迪梅西斯的親生父親…

精靈王伊札終於現身，沙迪克走出宮外，疾呼穆犽幫忙助衆人返回但丁城，而奧塔也已追來了…



穆犽好像變可愛了



又發生一件謀殺案了

但丁城



那槍法得很準才行哦

亞修被奧塔的記憶所召喚，而返回伊甸王都意欲阻止奧塔；亞修單獨力敵奧塔的變身大幻獸命運…打敗奧塔後，取回寄存在奧塔處的記憶碎片；正當此時，反叛軍已依照計劃開動神煌砲，亞修的記憶乃隨之進入封閉狀態…精靈王伊札的再現，為世界帶來了災難…莉芙為了喚回亞修的記憶，與同伴們依軍師所繪地圖來到了艾莉絲之鏡，而美羽也已加入了陣營。

艾莉絲之鏡



有聯想到愛莉絲夢遊仙境吧

此時隊中有莉芙、卡琳、美羽、凡妮亞和傑諾五人，進入“濕婆之座”瞧見艾莉絲之鏡，隨著一陣光亮，鏡魔亦隨之現身…解決鏡魔取得艾莉絲之鏡，接著要趕往亞修所在的領主館。

水藍

到達領主館，穆犽指愛絲特薾所住的地方有三日月鬼，經由鏡子可讓莉芙進入亞修的夢境中喚醒亞修，但須防範遭“惡夢”攻擊；莉芙鼓足勇氣，單獨進入了亞修的夢境…

精靈風暴世界



聽到的麻煩報個案吧

莉芙一路殺至盡頭與亞修會面，經過一番勸解，終告成功喚醒了亞修。

水藍

穆犽有方法可對付奧塔，他請亞修重返神上界，尋求光輝女神的協助，並成為光明幻獸使；穆犽指出神柱可直通神上界。

東神柱

此行唯有亞修和莉芙二人，一路殺至神柱塔頂即可往神上界。

神上界



光輝女神長相不太光輝

亞修總算是回到了故鄉，他帶頭前往光輝聖殿見光輝女神；到得殿外，亞修堅持自己要獨自進入。進入聖殿並不見光輝女神，但以存留的記憶，獲知光輝女神與薩利昂王國的戰爭爆發的經過…亞修與奧塔本是雙胞胎姊弟，隨即並與光輝女神展開一段對談…

水藍



反叛聯盟決定放手一搏了

眾人仍然苦於無法得知擊敗精靈王的方法，艾雷斯和沙迪克返回領主館內，沙迪克指已聯合雷神索羅所帶領的舊倫王國軍團，再加上鐵甲面公爵特別訓練出的騎兵團，要對付聖靈樹外的精靈巨獸應是綽綽有餘了；那就前往但丁城，預備以神煌彈展開進攻聖靈之樹吧！莉芙由艾雷斯口中獲知燄已成了敵人…這是留在水藍的最後機會了，整裝完備過後，前往港口即可乘游擊艇往但丁城了。

但丁城

沙迪克交代作戰守則，當神煌砲將眾人射向聖靈之樹後，軍師西爾迪會聯合雷神索羅、西爾法及鐵甲面公爵，一同率領地面部隊攻向聖靈之樹，但需半日時間預備，故可待黃昏時再會合。整備過後，眾人齊聚在城門口，沙迪克指出一旦登上聖靈樹就絕無回頭機會，攻勢既經展開，就一定要戰到打敗精靈王為止，以防聖靈樹對整個世界進行反擊…預備停當，眾人即由神煌砲射向了聖靈樹…

聖靈樹

往聖靈樹叢前進時，遭遇到變為敵人的燄阻攔，亞修獨自趨前迎戰，籲眾人速速前行…亞修戰勝後，直言並未傷及燄的要害，當無損及燄的生命安危…

莉芙一行再往前行，途中遇見聖靈教派導師溫蒂妮，亦即穆犽所揭穿的紫梵，她與精靈王同樣都是致力於毀滅這個世界的，這一戰已是無可避免了…當溫蒂妮施用“時逆之眼”時，隊中唯有沙迪克的“噬魂劍”才能大幅傷得她的性命…落敗後的溫蒂妮似乎顯露了一些些善良本性，莉芙乃大加安慰打氣…



這是什麼樣的信念使然呢

最終要遭遇的還是奧塔，但她會與精靈王伊札融合；融合之後的精靈王身體會有主體和左、右手三個部位，可先集中攻勢逐一解決右手、左手之後，再除去主體…精靈王初敗後，旋即復告痊癒，而獨戰燄的亞修也於此時趕抵，但卻絲毫勸阻不了奧塔，故而被迫再度與精靈王對決…

王仍然未被消滅，但奧塔已不再以她的形體出現，而是真正的與精靈王融合為一了…亞修終於悟出“光輝之杖”的真正用途，亦即可召喚出所有大幻獸；亞修決定步奧塔後塵，先與精靈王融合，再於精靈王體內召喚出四大幻獸，從精靈王體內摧毀之…但在亞修與精靈王融合之後，其餘眾人尚須最後一次的再解決精靈王完全體…比起先前的兩場戰役，這最終一役明顯輕鬆許多…



這種場面看來挺爽快的



一年前奧塔還沒問世呢

結束畫面













封印萬年的魔王重現世間

第七封印 劇情流程攻略

學者　阿全

這個遊戲的操作異於其他遊戲，因此玩家若是想好好進行這個遊戲，熟讀說明書是一定必要的；除了操作方式比較另類外，遊戲的一些設定玩家也必須瞭解，尤其像武器部分，好的武器必須經過合成才行喔！在遊戲中設計連招的部份也很重要，若設計成功的話，初期怪物根本不是玩家的對手。另外本攻略區分為幾部分，分別為主線劇情，支線任務與附錄，並且列出筆者目前所知的各個遊戲細節部分的攻略，希望能對玩家有點幫助。









主線劇情流程



完成小任務

一開始在火之谷，火長老英格妮接到索摩族人的請託，然後再到火妖精王廳，找到第一個夥伴火長老凱一同前往炎城，並先去英格妮房間；想辦法取得初期的裝備，然後到白木森林～前往炎城必須經過的地點之一，這邊的怪物會出現森林狩獵者、雪泥怪與角鷹等....。接著通過翠碧湖，這是前往炎城必須經過的地點之一，會出現怪物有雷獸與劍齒蛟，邊戰鬥邊往北一直走即可。

到達炎城後先儲存一下，然後到炎城鍛材店，鍛材店的老闆會請主角們幫忙找回在裏白木森林受到怪物偷襲而遺落珍貴的鍛材「血花鋼」。這時回到大地圖，地圖上會出現新地點：裏白木森林，這是一個小迷宮，開始先往左下走即可；不過玩家要注意在取得鍛材前，會遭遇到中頭目森林狩獵者的阻擾。拿到「血花鋼」後，可以再到炎城鍛材店，將找回的鍛材還給鍛材店老闆後，可以獲得老闆的推薦，取得加入鍛造合成工會的資格。

然後接著走出鍛材店外，這時馬上會被在鍛材店工作的術士叫住，委託了另外一項任務；他表示有個裝備掉落在裏白木森林，拜託主角們代為找回，並且交給主角可以開啓火魔晶的「火之鍵」。這時重返裏白木森林，利用火之鍵取得藏有日、月石版的火魔晶，然後再利用日月石版進入幻影之地（找到地圖上最左邊的大樹）；進入裡面後可以取得火焰霞光手環，然後就可以打道回府了。





重新封印怪物



這時回到炎城鍛材店外，將拿回的火焰霞光手環交給鍛材店外的術士便可完成任務。緊接著英格妮會接到另一位火長老愛西琳的妖精傳呼，說火之谷遭受到怪物的入侵，英格妮與凱馬上趕回火之谷去。一到火之谷，在谷口聽完愛西琳長老的說明後，衆人不明白為何會發生大量怪物從裏白木森林竄出，入侵火之谷的事件，於是決定詢問目前火妖精中年紀最大也是經驗最豐富的火長老朱特。

往右方上走到火之谷第二層，就可以到達朱特房間，詢問朱特後卻說此事他也不瞭解，但是他說炎城有一位研究歷史的老魔導士是他的老朋友，或許可以幫這個忙，於是朱特就加入了隊伍，與英格妮、凱一同前往炎城。這時又要重走一遍啦！（大地圖失效）

重新走之前的路，好不容易來到炎城，來到炎城法王城外，這邊會有一個男孩表示門裡住著奇怪的老頭，往旁邊的一間民房處，走到門前，朱特表明了身份後，就可以進入老魔導士塔巴斯的房子了。到了塔巴斯房間後，衆人向塔巴斯說明了火之谷的情況，塔巴斯馬上就說明裏白木森林有一個地方是封印著古老的怪物，如果鎮壓在該處的法器「火焰霞光手環」被拿走的話，封印的怪物就會傾巢而出！

英格妮們一聽火焰霞光手環，知道自己受騙，馬上奪門而出，前往鍛材店找該名術士理論；來到鍛材店外，找到該名術士後，他卻說早上並沒有來工作，朱特便說他們兩個一定是被人利用了：有人利用他們偷走了古代法器。在找不到犯人的情況下，只好再回去詢問塔巴斯該如何解決此事情。



重回塔巴斯房間，塔巴斯說明還有另外一個方法可以重新封印裏白木森林的怪物：只要找到三把分散的法器，加以組合成原來的法器，就可以重新封印在裏白木森林的怪物。重新來到裏白木森林，在最右上方的地方可以看到三棵枯樹，分別進入裡面找到三樣法器「法雷斯匕首」、「法雷斯劍身右」、「法雷斯劍身左」，然後回到炎城，到鍛造合成工會將三樣法器交給工會中的第一合成師，她就會幫你將三樣法器，組合而成原本的法器「法雷斯劍」。重回裏白木森林，三棵枯樹中有一個傳送門，將法雷斯劍插上封印的台座後，會出現被封印的怪物「死靈鎧甲」；將他打倒後，會獲得一段訊息，三人聽了之後還是很困惑。





回到炎城焰壇連迴道後，為了調查死靈鎧甲最後所遺留下來的訊息，主角們拜託城裡的偵探，詳細地調查裏白木森林的秘密；偵探受到請託後，便轉託了他的好友齊克留前往飄城圖書館，此時主角也換成了飄城的佛蘭珂。





書中夢境



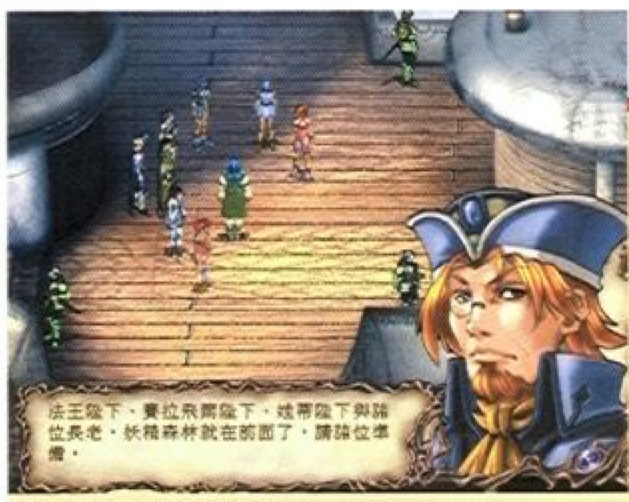
一開始在佛蘭珂房間，佛蘭珂的爸爸坦多瑪差人來找佛蘭珂去商談事件。走出房間，來到飄城王座廳，坦多瑪稱因為飄城的邊境守備隊回報說，偵測到咒禁谷内有不明能量在活動著，所以委託佛蘭珂前往飄城圖書館，查閱相關資料，以判斷咒禁谷的情況。走出大廳，圓環上面就是飄城圖書館；來到圖書館底層的佛蘭珂，卻遇上了闖入禁書區調查裏白木森林的齊克留兩人，結果佛蘭珂被一本名為「呼荷之心」的書籍所影響，精神來到了神代的地下研究所。在研究所可以好好搜尋一番，尤其是發光處可以拿到不少好東西。

佛蘭珂在一陣搜尋之後，找到了一個封印的魔法陣，因為好奇就嘗試著將魔法陣解開，解開後，人又回到了飄城圖書館的底層。與齊克留對話完後，佛蘭珂就感到身體不適，於是就想回到自己的房間内休息，便回到佛蘭珂房間，找女役者談話後，就結束了佛蘭珂的冒險，留下一個未解的謎題。









火水晶失竊



重新回到火之谷村莊，英格妮在村莊裡閒晃著，遇上了吵架的非力比與荷貝；幫他們解決紛爭後，前往朱特長老處討論著元素能量不穩定的情形時，卻遇上了沙帝斯喀爾提前來搶奪火水晶事件，（凱會離開，此時朱特會自動加入隊伍）。一行人來到火祭壇，到火祭壇聽完守衛人員描述的情況後，得知是風妖精（與沙帝斯喀爾提神似）偷走火水晶，立刻開始追逐沙帝斯喀爾提；重新來到白木森林，同樣繼續前往炎城，接著到達翠碧湖入口處，遇上了先前追逐沙帝斯的凱；凱說明著萬年不曾解凍的翠碧湖，現在卻到處都是水了，於是主角們就開始繞路尋找過湖的路徑（從右方往上繞，此時凱會加入隊伍），終於來到炎城入口。

通過翠碧湖來到炎城的主角們，看到了空浮舟進城，才發現沙帝斯喀爾提的意圖：他們是為了坐上可以飛行萬里的交通工具空浮舟才到此處。進入炎城後，看到了現身在他們之前的沙帝斯，此時玩家必須決定一起追逐沙帝斯或分開追逐沙帝斯（兩者都可以選）。接著到達炎城空塔上，一路追上了空塔頂的主角，還是讓沙帝斯脫逃了。

此時火妖精王娃蒂登場，但因為主角等人追逐沙帝斯時並沒有購買搭乘空浮舟的票，引來守衛的詢問，怕事也怕法王的娃蒂，馬上一溜煙的就跑離現場，這時主角們只好跟隨她來到炎城入口。主角們對風妖精來搶奪火水晶一事相當不解，娃蒂便開啓了火鏡與風妖精王賽拉飛爾聯絡。詳談之後，衆人決定前往飄城會合，也會通知飄領地法王坦多瑪攔截從炎城往飄城的這一班空浮舟。（此時主角換成了娃蒂，英格妮也隨之前往，凱與朱特因為火祭典快開始的關係，就回去了火之谷而離開隊伍。）這時娃蒂便到炎城空塔搭上空浮舟前往飄城。

魔王復活



此時玩家可在飄城内自由活動，也可以馬上跟賽拉飛爾講話，搭空浮舟前往妖精森林；強烈建議有錢先買裝備，買完之後再重回空塔與賽拉飛爾講話。一行人搭乘空浮舟正要飛抵妖精森林上空的前夕，沙帝斯突然來襲，並更改了空浮舟的行走方向，企圖阻擾主角們前往妖精森林，所有人只好緊急跳離空浮舟。

一群人降落妖精森林後，與邊境守備隊會合，聽取了妖精森林有著奇怪的結界，繞來繞去，就是無法進入到咒禁谷内；賽拉飛爾等人還是決定嘗試著突破此結界，結果才一進入結界中，就只剩下賽拉飛爾、娃蒂、英格妮、佛蘭珂四人解開能此結界的封印。（此時帶隊者為娃蒂。）玩家必須解開六處的結界才可進入下一關。

接著進入咒禁谷遺跡，突破妖精森林的結界後，終於來到咒禁谷内部。往神殿衝去，一路上遭遇了五次的沙帝斯阻擾，最後一次超難，建議玩家先把有翅膀的打掉，身上的裝備也要加到最強，還有封印之石給他卯起來用，最後還遇上了魔神凱格拉爾！一一打敗之後，仍舊阻止不了魔王復活，而魔王復活後的能量衝擊，擊暈了主角四人；等到主角醒來，魔王與沙帝斯卻早已朝向勁風島前去。

來到飄城空塔入口，坦多瑪帶領著祭司封鎖空塔，此時佛蘭珂也正式登場。待賽拉飛爾等人降落空塔上，與坦多瑪會合後，攔截從炎城來的空浮舟，卻發現沙帝斯他們早已跳離空浮舟，降落在妖精森林，衆人只好等待娃蒂來到後，才前往妖精森林。這時重回飄城空塔頂，娃蒂來到飄城後，與賽拉飛爾、坦多瑪、佛蘭珂見過面後，趁著準備空浮舟的空檔，拉著佛蘭珂與英格妮一同去逛飄城買點裝備。



真相大白

回到飄城法王城後（先到力城再搭飛空艇回去），在飄城法王城之王座廳內找到了回到城內的坦多瑪；他會告知主角，在東海岸已經有準備好船，可以將主角們送往勁風島。此時只要出城門來到大地圖，就會有該地點選項了。來到勁風島，主角們聽取了風長老的消息後，馬上趕往聖山山頂，接著進入勁風島的聖地。

來到山頂的四人，馬上就遇到了聖山神獸貝魯吉斯的阻擾，魔王與沙帝斯們也趁著主角被阻擾的同時，完成了解開封印的儀式，解開了第一個封印：風封印！這時所有風妖精都昏迷不醒，隨後風妖精一族更遭受到前所未有的災難，不止賽拉飛爾昏迷不醒，所有風妖精也還原成妖精水晶！

在娃蒂等人研究賽拉飛爾傷勢的同時，魔王也悄悄的前往火之谷了；娃蒂收到此消息，趕緊趕回火之谷去。先重回飄城搭飛空艇回炎城，再到火之谷，在火之谷村莊門口遇上了朱特與凱；交談一番後，凱會先行加入隊伍，此時玩家可以自由行動，或直接前往火祭壇。

來到火祭壇時，所有的火妖精都圍繞在火祭壇底下，而艾諾維站在火祭壇上，唱出呼荷世界所不為人知的歌曲，接下來就是維愛拉現身了；維愛拉現身後，也唱著第七封印的中文主題曲「蔓延」，敘述著愛的感覺，接著趁眾人沒有防備的時候，將一束光束射進了娃蒂的身體！英格妮、凱、朱特、佛蘭珂等人見狀一擁而上，與維愛拉對戰；這個頭目超難打，會絕對攻擊（連續10個9999點攻擊，沒人受得了，用物品封印她吧！），這關也是筆者靠運氣打贏的，所以玩家之前多儲存吧！







將維愛拉打敗後，艾諾維立即將娃蒂抓上火祭壇，並且親吻了娃蒂；隨後降下天火，解開了火封印。此時一行人來到火之谷通道，而在此時賽拉飛爾也趕來了火之谷，在火之谷通道內遇到了佛蘭珂與丁多，說明了一切都是誤會，其實眼前的魔王應該是聖法王才對！這時玩家再度回火祭壇，等著看最後的結局吧！



攻擊性道具

名稱	功能	使用時機	價格	掉落機率(%)	取得地點
炎鳥之羽	單體殘炎狀態攻擊	戰鬥	300	30	流動商人
百年陳釀	單體狂化狀態攻擊	戰鬥	300	30	流動商人
羅蘭草	單體虛弱狀態攻擊	戰鬥	300	30	流動商人
香木屑	單體睡眠狀態攻擊	戰鬥	300	30	流動商人
毒蜜	單體中毒狀態攻擊	戰鬥	300	30	流動商人
巨蛙涎	單體猛毒狀態攻擊	戰鬥	300	30	流動商人
禁咒之書	單體沉默狀態攻擊	戰鬥	300	30	流動商人
玄冰	單體凍結狀態攻擊	戰鬥	300	30	流動商人
蘿莉的誘惑	單體混亂狀態攻擊	戰鬥	300	30	流動商人
角獸之刺	單體石化狀態攻擊	戰鬥	300	30	流動商人
月暈石	單體退化狀態攻擊	戰鬥	300	30	流動商人
炎鳥之眼	單體失明狀態攻擊	戰鬥	300	30	流動商人
魔丑眼	單體麻痺狀態攻擊	戰鬥	300	30	流動商人
逆月鏡	單體即死狀態攻擊	戰鬥	3000	10	流動商人
換魂鏡	單體生命力消耗600	戰鬥	6000	10	寶箱取得
移靈輪	單體魔法力消耗100	戰鬥	6000	10	寶箱取得
奪魄箭	一定時間內，禁止敵人發動攻擊	戰鬥	6000	10	寶箱取得
智者之書	一定時間內，單體自動防禦率降低	戰鬥	6000	10	寶箱取得
秘咒之書	一定時間內，單體自動迴避率降低	戰鬥	6000	10	寶箱取得
禁咒古書	一定時間內，單體自動反擊率降低	戰鬥	6000	10	寶箱取得





支線主要劇情流程

1. 鍛造合成工會任務

當玩家通過主線第一個鍛材店老闆的任務後，就可以到鍛造合成工會，找到會長克姆羅斯，加入鍛造合成工會，成為最基本的「火鉗級會員」，接下來只要再繼續跟會長講話，他就會交代給你任務，提升你在工會裡的階級，開放更多的合成項目給玩家合成。

1. 鐵鉆級會員任務



在接到會長的任務後，將一塊鉑絲烏金送至一位名叫哈吉貝的會員處（炎城防具店），再回來找會長，他又會要求你到宿屋找一位叫伊斯坦的人，將紫龍晶拿回來；去到宿屋詢問店裡的服務人員，她會說明伊斯坦往白木森林去了，再前往白木森林找到伊斯坦可取得紫龍晶，之後將紫龍晶交給會長，就可以提升階級至鐵鉆級會員。

2. 烈錟級會員任務

接到會長的任務後，會取得「地之鍵」，再前往位於防具店上方的愛爾希家中，打倒咒禁師，再回到工會找會長，又會接到另外一項任務，調查出最近炎城中鍛材紛紛被竊或遺失的真相；再前往小支線中的下水道處，就會隨機遇到魯卡神信徒，打倒他後，再回去與會長講話，就可以提升階級至烈錟級會員。



3. 巨鎚級會員任務



接下來的四級任務，都是在飄城的藏書閣水晶工會會長阿雷斯那邊完成的。首先第一個任務就是合成出一顆苔蘚水晶，然後交付給阿雷斯，這樣就可以提升至巨鎚級會員；想要苔蘚水晶的合成項目，必須前往飄城圖書館，找到正在研讀水晶合成資料的術士，向他詢問才可以知道合成的材料。

4. 神鉆級會員任務



這個等級的任務，還是必須合成一顆茶晶水晶，交給阿雷斯，就可以完成任務，玩家一樣先要去找那位術士，那位術士會說她並不清楚茶晶水晶的合成原料，但是廣場天橋下面房子的瘋魔導士路德或許知道此合成資料；路德是一位喜歡喝酒的魔導士，只要玩家帶著氣虛酒去找他，他就會說明茶晶水晶的合成原料。將茶晶水晶合成出來後交給阿雷斯，就可以提升階級至神鉆級會員。

5. 神錟級會員任務



接到阿雷斯的任務說明後，再到力城宿屋去找水晶分會會長克利頓，克利頓會拜託主角們將妖精森林傷人的怪物消滅，此怪物必須打三次才能將他打死；將怪物打死後，再回到力城宿屋與克利頓交談，然後與阿雷斯交談，就可以提升階級至神錟級會員。

6. 神鎚級會員任務

最後一級的任務：阿雷斯會拜託你前往翠碧湖底下的研究所最底層，探查他們的研究機密；只要玩家到達研究所的底層打倒死靈鎧甲，再回報給阿雷斯，就可以提升至最高階級神鎚級會員。





2 蒐集石版任務



由勁風島回來的主角等人在路經在飄城市集時，遇上了一位有困難的年輕人，拜託主角幫忙前往妖精森林，調查他的伯父布里奇的去向；接著在妖精森林的深處發現了刻有布里奇字樣的戒指，得知布里奇本人可能凶多吉少了。重回飄城市集將此消息帶回給該名年輕人，那名年輕人就將『地之石版』交給了主角，告知主角如果想要更詳細瞭解此石版的秘密，可以前往藏書閣尋找研究古代遺跡的祭司詢問。



與藏書閣的祭司講話後，他會提到在飄城圖書館內，有另外一位研究古文字的祭司，更瞭解此石版的秘密。來到飄城圖書館找到圖書館的祭司後，他會說明此石版是來自於一個叫做封印遺跡的地方，並且幫主角在地圖上標明封印遺跡的地點，另外在飄城酒店的獵珍師們應該會有其他石版的情報吧！（此時封印遺跡的地點就已經開啓了，玩家可以隨時下去探險，不過還是先拿其他石版吧！）



再來到飄城酒店，詢問到一名獵珍師，曾經擁有過其他的石版，不過都賣給了別人，只留下一塊給自己。獵珍師願意以3000的價格賣出石版，可是最後又反悔要6000才肯賣；當拿出6000後，又遭到石版的魔力影響而化成為怪物，主角救了他後，才將「水之石版」給了主角，並且告知其他石版的下落。隨後到飄城圖書館4F，一名要考試的年輕人羅菲宣稱擁有日之石版，如果想要日之石版，就必須將他所想要翻譯的古文字交給圖書館的祭司翻譯，告知他石版上的意義，就可以獲得「日之石版」。

風之石版則是在一名想要流風豎琴的貴族身上，若能夠將羅嚴塔爾家的流風豎琴拿來，他就願意將風之石版交給主角；來到羅嚴塔爾家，羅嚴塔爾同意以琉璃水晶來交換他手中的流風豎琴，所以只要拿琉璃水晶交換流風豎琴，就可以用流風豎琴換得「風之石版」。到力城空塔可找到一名買了石版，卻害自己的老婆變成啞巴的老頭子，如果能夠治好他的老婆，他就願意將石版交給主角。此時到力城宿屋裡找一名旅行的醫生，他願意製作此解藥，但是主角要能夠將所有的藥材收集完成才行，能到解藥後，交給那個老頭子就可以獲得『月之石版』。





接著再到力城武器店，這時擁有石版的鍛造師不願意將石版交給主角，這時要詢問店裡的客人，他會說前幾天那名鍛造師有跟一位空塔守衛起過爭執，再到力城空塔與空塔守衛談話過後，瞭解到原來那名鍛造師是個奸商，居然污了守衛的鍛材；於是主角再回到店裡，先與店裡的那名客人講話，再去與鍛造師講話，此時可以選擇用此事情威脅鍛造師來拿到石版，或是先將他污走的那塊鍛材買到手，再去跟空塔守衛講話，這兩種方法都可以獲得「火之石版」。

附錄：古代文字各涵意義圖片



01.火元素：火、愛情、紅色：火神、火妖精王
02.風元素：風、希望、綠色：風神、風妖精王
03.水元素：水、想念、紫色：水神、水妖精王
04.地元素：地、勇氣、黃色：姆神、地妖精王
05.日元素：日、時間、白色：日神、日妖精王
06.月元素：月、鎮魂、黑色：月神、月妖精王
07.宇宙：閃爍天空的星辰、夢想：星之女神
08.大地：壯闊雄偉的高山、大地：地之女神
09.深海：深邃無盡的大海，內心：海王
10.生命：能量、水晶：大精靈王
11.戰爭：開啓、釋放：戰神
12.極光：照耀全部的光芒、權利：雷后
13.眾神：天使與精靈共舞、娛樂：歌唱之神
14.終結：破壞和毀滅的終點：破壞之神
15.傳說：被鎖住的命運：時間之神
16.封印：大門入口：命運之子
17.智慧：淵博的學識、無上的智慧：大賢者
18.秘寶：價值連城得寶藏、慾望、虛幻的：夢見之神
19.繼承：復活、出口、延續：冥河之主
20.力量：控制、結合、超越：力量之神
21.魔術：法器、遊戲、陰影、秘密：大魔法師
22.歸零：歸於原點的，失去的：命運之主
23.預言：所有未來的一切、真實的：時間之主
24.敵對：反義的、對比的、禁忌的：空虛之主
25.死亡。 **26.**未來。



火的封印

這關非常簡單，經過傳送點後，一路一直打小魔王，就可以拿到火的封印取得“火之霞光手環”



地的封印

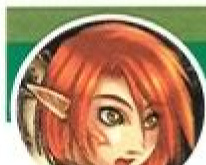
經過傳送點後，打倒水、風、地、火四大元素之後，再到右上方的位置打倒日元素，然後傳送到右下方的位置打倒月元素，便可取得”地之霞光手環”



月的封印

由於這裡是傳送點的迷宮，所走的路不同時遇到的魔王也不同，不過只有一個是真正的魔王，打倒他便可取得“地之霞光手環”，若遇到其他3位假魔王，打完後還要再重走一次。





封印遺跡攻略

順利取得6塊石板進入封印遺跡之後，遇到第一個叉路，向右一直走到底，可解開日封印，取得“大地的裂縫(寶器)”。由原先的叉路向左一路一直走，經過了傳送點後，在一路一直走，會遇到第二個叉路點，分左右兩條路；左邊是合成石板的地方，向左一直走，會到達記錄點，旁邊有個商人能買賣裝備，中間的傳送點能傳送到遺跡外面去，左邊叉路則通往日、火、風三個封印傳送點，右邊叉路往水、地、月三個封印傳送點，中間的叉路則是前往魔王艾諾維的地方，不過現在先不要去......

風的封印



經過傳送點後，來到風之迴廊(第一層)，一路一直走會到達一個十字路口，向右一直走會到達提示點；聽完歌之後到旁邊的位置，輸入正確的音符，會有信息表示正確，再打倒小魔王後，依法炮製第二層、第三層，在打倒第三層的魔王後取得“風之霞光手環”

水的封印



經過傳送點後，打倒小魔王拿到“日元素”，接著到右下角的位置，打到小魔王拿到“月元素”，然後再到傳送點，來到迷戀之淵2，在傳送點旁往下走，再打魔王，過了之後把日、月元素放到基座上，便可取得“水之霞光手環”

日的封印



經過傳送點後，依序將“主→動→面→對→積→極→深→入”的基座依序啓動，在啓動途中路過傳送點時要小心，免得傳出去，進來時又要重解一次。之後到中間的位置，與告示牌對話，打倒魔王便可取得“日之霞光手環”

魔王的封印／第七封印



順利解開六大封印並取得所有的“霞光手環”後，回到封印遺跡2，將所有石板合成便可取得“魔法石板(元素石板)”，前往上方的傳送點，來到封印遺跡3， 經過一段對話後，畫面轉到了禁咒谷的封印神殿...首先挑戰魔神-凱格拉爾，再來挑戰神獸-貝魯吉斯，最後則必須打倒魔王-艾諾維 (比火妖精還強，所以玩家要有心理準備.....)。打倒他之後，他不願接受失敗的事實，便將你傳送出封印神殿畫面而轉回封印遺跡，在經過一段對話後，取得“顛覆的美德(寶器)”，裝備之後角色會變成無敵狀態，而且完全沒有副作用。

其餘支線任務

1 烈南事件：

到[烈南住處]與烈南說2次話後，再到[火之谷地心]找阿寶說話可得[紅水晶]，之後回去與烈南說話可得紅寶石。



2 洛克事件：

到[斜陽高爐町]找蒂娜說5次話，觸發事件後再到[焰壇連迴道]找偵探說話，再到[斜陽高爐町]與小女孩說完話，隨後到旁邊的下水道得烏蠶之絲，再找偵探即可得風之鍵。



3 小吉事件：



到[熱匠工坊街]的[鍛治工會]旁找小孩說話，在小孩右方找1個小孩(左方有2個小孩)後，再回去與小孩說話，然後出炎城再進炎城與小孩說話，得知小吉不見後，到[運炎河左方]入口處與一男子說話，得知小吉被人抱去往翠碧湖方向走，出城後即引發事件；打贏狩獵者後，救回小吉，獲得[隱藏鍛材店] 之暗號“封印”。進入[隱藏鍛材店]後與拉姆說話2次，可以用引雷砂、硃砂水銀、角化石換得[隱藏賭場]之暗號“阿坎杜雷斯”。

一般道具

名稱	功能	使用時機	價格	掉落機率(%)	取得地點
藥草	單體恢復生命力600	普、戰	150	40	道具店
回復藥	單體恢復生命力1500	普、戰	400	30	道具店
碧沙草茶	單體恢復魔法力50	普、戰	1500	20	道具店
清心飲	單體恢復魔法力300	普、戰	10000	20	道具店
精氣石	單體恢復生命力500、魔法力100	普、戰	3400	10	道具店
復甦之水	單體恢復生命力2000、魔法力400	普、戰	14000	10	道具店
火鳳之卵	單體瀕死狀態回復、生命力回復50%	普、戰	1500	20	道具店
逆天丹	一定時間內單體生命力每次回復2000	普、戰	2500	10	寶箱取得
復活之石	一定時間內每次回復全體生命力1000、魔法力100	普、戰	5000	10	寶箱取得
吉托酒	一定時間內單體魔法力每次回復200	普、戰	10000	10	寶箱取得
生命之泉	單體瀕死狀態回復、生命力魔法力全滿	普、戰	60000	5	寶箱取得
鋸嘴鳥之翼	單體殘炎狀態解除	普、戰	200	30	道具店
麝香	單體狂氣化解除	戰鬥	200	30	道具店
氣虛酒	單體虛弱化解除	普、戰	200	30	道具店
琉璃玲	單體睡眠狀態解除	戰鬥	200	30	道具店
騰蛇膽	單體中毒狀態解除	普、戰	200	30	道具店
太陽花	單體猛毒狀態解除	普、戰	200	30	道具店
火蜥之血	單體凍結狀態解除	普、戰	200	30	道具店
風之淚	單體石化狀態解除	普、戰	200	30	道具店
夜光貝	單體失明狀態解除	普、戰	200	30	道具店
海鹽	單體退化狀態解除	普、戰	200	30	道具店
祭司法典	單體沉默狀態解除	戰鬥	200	30	道具店
神香	單體混亂狀態解除	戰鬥	200	30	道具店
海蟑螂粉	單體麻痺狀態解除	普、戰	200	30	道具店
蜃石	單體全狀態解除、全屬性解除	普、戰	1800	10	道具店
六芒星之眼	全體全狀態解除、全屬性解除	普、戰	4500	10	道具店
金烏鳥羽	單場戰鬥時我方全體最大生命力增加5000點	戰鬥	15000	10	寶箱取得
生命之石	一定時間內全體生命力每次完全回復	戰鬥	30000	5	寶箱取得

白袍勇將改寫三國歷史

三國趙雲傳之縱橫天下

過關斬將全攻略



學者　阿全

在這個遊戲中，每個敵人對於法術與趙雲的攻擊技都有不同的抗性，因此最好先儲存後再試試看何種攻擊比較好打，是比較好的方式；還有看到補藥時盡量買，補血對作戰是很重要的。不斷地打帶跑是作戰的基本，請先練好再進入作戰，否則可能一開始就被秒殺！

馬鞍山救主



定軍山一役大破曹軍後，蜀國君臣共居一堂慶祝勝利。散席後趙雲便回府，原來文鸞一直在等他。文鸞竟問起趙雲一些問題，怎麼選就看玩家囉！

1 問：如果你沒有遇到我，你喜歡樊娟還是貂蟬？
答：樊娟（可增加攻擊力 30 點）／貂蟬（可增加生命值 50 點）。
2 問：你在曹營衝殺時是否想到我？
答：是（可增加防禦 20 點）／否（可增加體力值 30 點）。
3 問：如果有一天我先你而去，你會怎麼辦？
答：相隨而去（可增加敏捷 10 點）／自在終老（可增加殺氣 30 點）

之後劉備會公佈關羽起兵攻打樊城的的消息。散會後回府，與文鸞說話時，又得回答她的問題：



1 趙子龍在長坂坡殺了曹操幾員大將？
答：九個（增加生命值 50 點，答錯倒扣）。
2 漢中一役趙子龍單槍匹馬挑了曹操幾座大營？
答：七座（體力值 30 點，答錯倒扣）。
3 呂布終其一生和趙子龍交手幾次？
答：三次（增加殺氣 30 點，答錯倒扣）







接著到城中閒逛，遇到有人過來傳話後去開會。由於東吳與曹魏結盟，偷襲荊州，關羽背腹受敵，為東吳所害；其餘部隊全軍覆沒，荊州失陷！劉備大怒，盡起兩川之兵攻打東吳為關羽報仇。接著趙雲回到府中，與文鸞說話之就一起啓程，到南門找軍需官，隨後畫面就來到蜀軍軍營。先與裴元紹說話會出現選項，選擇第一項（有這回事？速去速回），裴元紹就會去探路，接下去的戰鬥就比較容易。

到軍營與文鸞說話時，突然有手下進來，稟報前線的劉備七十萬大軍被東吳全殲，現在被困馬鞍山，趙雲聽聞後馬上出發。出發前先去買有八、九隻燒雞，四、五壺箭支，來到戰場時會被包圍；由於敵衆我寡比較難打，宜採用誘敵之策，不可深入敵軍，引幾個出來打完再引。這裡遇到的第一個東吳大將是在第一場景的潘璋，想辦法讓自己的幾個部下牽制住鐵騎兵，這樣就可輕易解決潘璋了。來到第二場景，依樣畫葫蘆打敗丁奉，來到第三場景，先撿地上的東西，然後站在劉備後用箭慢慢射，五十箭左右就擺平朱然了，再跟隨蜀軍退守白帝城。





戰曹真，返故鄉

蜀軍退守白帝城後，趙雲從劉備的寢室出來，就到城右上方巡視，可得知士兵抓到一個東吳的奸細；細問之下，知道是東吳陸遜的哥哥－陸義，選擇放了他，可得知魏國都督曹真率兵攻打陽平關。這時記得先到南門找軍需官，讓他立刻趕到成都將這消息告訴丞相，自己則到劉備的寢室找劉備稟報軍情。之後就回府跟文鸞說話，然後出來到南門找軍需官，動身往陽平關。

來到陽平關軍營時，會接到曹真的挑戰書；這一戰曹真的軍隊都是用“潛龍出海”就可以解決，曹真就用“龍牙突”對付他；打敗曹真之後就一路殺回自己的軍營，接著大夥商定今晚劫曹軍的營。先派裴元紹到曹營放火，趙雲與文鸞隨後就到；來到曹軍前營時，有很多哨兵－弓箭兵，而且很厲害，趙雲必須在 4 分鐘內消滅他們才算過關。先慢慢引誘他們，建議用箭招中的“劇毒連弩”、“冰輪”和槍配合使用，就可以比較輕鬆的將他們解決掉。

來到曹軍的大本營，遇到的全部是虎衛軍和鐵騎兵，用“潛龍出海”；曹真還是用槍或者“龍牙突”對付他。打敗曹真後，就徹底瓦解了曹軍的進攻，這時趙雲會自動回到白帝城向劉備告捷，可是劉備卻已經逝世了～辦完劉備的喪事後回到成都，後主劉禪繼位。孔明與趙雲決定與東吳結好，於是派遣趙雲前往東吳說服孫權，同時趙雲也決定到東吳之後順路回鄉去探親。先到府內叫文鸞一起走，然後去南門找軍需官。順利地說服孫權後，會得到孫權賞賜的5000 兩。



之後來到趙家村，在村口就看見一大群老虎，而且屍橫遍野；一直殺到村內後，發現居然還有殭屍！消滅所有殭屍並救下鄉親後，從他們那裏知道，原來趙家村近來都有些怪事發生，於是便決定上山找師父－左慈。來到山頂找到左慈，才知道原來一切都是南華老仙在搞鬼，這時可以去黑山山洞，這裡的殭屍，可用“光斬”對付。來到山洞的最底處，先解決掉兩個殭屍後再進去，記得要左右閃躲來對付南華老仙，並且快速發“冰輪”將其他的法師消滅（不然一被法術圍攻馬上就掛了），離開之前記得拿《遁甲天書》。

回到趙家村見到左慈後，他會問趙雲將如何處理這本《遁甲天書》，這時可以選擇：1 、交由師傅；2 、交由丞相。建議選擇第二（選擇不同的選項，在最後面的劇情將有極大的不同！選擇第一項，那麼在諸葛亮一出祁山失街亭後，趙雲就同其師父－左慈一起到青城山歸隱，遊戲將少了一大節；若選擇第二項，那麼在失街亭之後，趙雲沒有答應左慈去歸隱，繼續為蜀國效力，幫助諸葛亮平定中原，遊戲會比較長）。掃墓後，左慈會告訴趙雲一件事，就是當年的夏侯蘭有一遺孤，要趙雲尋找其下落，接著回到成都。















南蠻亂，破藤甲





回到成都，一進城就遇到孔明跟劉禪，說完話後回趙府，先出去再回來，便有人來府中傳話，說是要召開軍事會議；來到議事廳，原來是南蠻造反，要趙雲帶兵去平定南蠻。接著到南門找裴元紹，然後到益州城軍營，先去南門找軍需官，可以得到 5000 兩，出發前先將身上沒有用的物品賣掉，在開戰時，記得戰鬥中得到的“火蛇符”、“火輪符”和“火鳳凰書”不要浪費，往後還得用來火燒藤甲兵。

一出軍營門就遇到一個人，說南蠻的土匪在附近的村莊橫行，請求趙雲的部隊過去救援；這時候有對話選擇，建議選擇“救人要緊，我們快走”。土匪裏面有一個首領－虎豹騎，殺了他後土匪就會退卻，所以記得要先將那些土匪兵先消滅光，將東西撿完再殺首領，這樣就一定可以得到《劍術指南書》。

來到益州界橋會遇到鄂渙，用“潛龍出海”擺平他，跟著打開孔明給的錦囊，原來叫趙雲趁勝前進，踏平前面高定的大營。來到營前，高定不出來，將他罵出來後用“潛龍出海”同樣可以擺平他；接著回到蜀軍軍營，文鴦說要提防蠻兵來劫營，接著敵軍來襲，這次主將還是高定，由於這次他會將絕招反彈回來，過去直接用劍劈他，就可以打敗他了。

第二天跟文鴦一起去踏孟獲的大營，一路殺進去，遇到孟獲時，用“龍牙突”幾下子他就掛了；第一次擒到孟獲時他不服輸，只好放了他。之後畫面來到永昌城內，原來諸葛亮來了，跟他一起去找太守王伉喝幾杯。喝完出來回家後，諸葛亮給趙雲一張地圖，隨後可以準備攻打五鳳溪；一路殺進去便看見孟獲，第二次擒到孟獲後，他還是不服，只好又放了他。





從中軍營出來與裴元紹說話，知道文鴦一個人出去打蠻兵，於是便立刻上山救人；來到山頂會遇到孟優正率領一大群惡狼要非禮文鴦，同樣擺平孟優救出文鴦，接著進軍桃花渡，但是會中埋伏，這裏的藤甲兵攻擊強，命又長！趙雲見狀只好先行撤退。建議先將“玄術”技能升級到“專家級”，然後將之前收集的火類符咒準備好，開戰後先來三個“火輪符”和兩個“火蛇符”解圍，藤甲兵應該就會死光，然後找到兀突骨，先不要用絕招，他會反彈，放出剩下的火類符咒，四五個就將他燒焦啦！

擒孟獲，遇姜維

退回到軍營後，哨兵來報蠻兵又來劫營；再來到桃花渡，打敗孟優之後才知道中了調虎離山計！馬上殺回軍營，文鴦已經給孟獲抓走了。退回到五鳳溪軍營，準備去攻打盤蛇谷救文鴦，出發前先去找軍需官，買 20 張火輪符。第一陣會遇到孟優還有大批的藤甲兵，先放六七張火輪符燒死藤甲兵，再用潛龍出海對付孟優；第二陣遇到木鹿大王，直接用槍就可以殺死他，得到《馬術指南書》。

第三陣是兀突骨，還是走到他跟前放火輪符，使用八九個就可以燒死他，第四陣是孟獲的老婆－祝融，先用冰輪和弓箭解決掉巨斧兵，再用槍招中的亢龍有悔就可以輕易將她打敗（不可以用其他絕招，她會反彈其餘招式）；她逃走時，只要追過去用劍就可以將她劈死。第五陣終於又輪到孟獲，先放兩個火輪符消滅掉藤甲兵，再用亢龍有悔就可以擊敗孟獲（同樣不可以用其他絕招，他也會反彈）。這次孟獲終於投降，這樣便可平定南蠻，班師回朝。

回到成都後會參加軍事會議，原來諸葛亮準備討伐中原，平定天下；趙雲討了一個先鋒來當，會開完回到家裏跟文鴦說話，第二天就出兵鳳鳴山，攻打南安城。南安城魏軍守將是韓德及他的四個兒子，這時請把趙雲的亢龍有悔升級到最高的 10 級，再全部用亢龍有悔對付，即可大獲全勝。

接後劇情表示魏國任命夏侯淵的兒子夏侯楙為都督，率大軍到南安迎擊蜀軍；夏侯楙與賈詡定好計策，一到南安就即刻向趙雲下挑戰書，至次日時，由於

接下去會很久都買不到杜康酒，建議在這裏先買個 20 個作為備用；同時將身上暫時沒有的物品全部賣掉，這樣可以節省行囊的空間，可用來放置在往後戰鬥中撿到的值錢物品。

接著來到鳳鳴山戰場，第一陣輕易地把夏侯楙殺到落荒而逃；來到第二個場景後繼續追，在第三個場景終於追到夏侯楙，全程使用亢龍有悔即可。這時趙雲發現夏侯楙有詐，不敢再追趕，可是文鴦已經單槍匹馬追上去了；來到第四個場景，又中了埋伏而進退不得，被困在山谷裏。劇情顯示熬了兩天後，終於等到救兵，關興和張苞來了後趁機衝殺出去，之後與關張二將合兵一處擊殺魏軍，又遇到夏侯楙的副將董禧，同樣用亢龍有悔就可以擺平他，接著第五個場景的主將還是夏侯楙，再次使用亢龍有悔後得勝回營。



當諸葛亮來到後，會同趙雲諸將商議怎樣攻打南安，此時裴元紹先到安定下假救援書，讓安定太守崔涼帶兵來救援南安，趙雲則在半路埋伏；崔涼一到便與裴元紹前後夾擊，之後招降崔涼，帶他一起來見諸葛亮。接著裴元紹來報－文鴦一個人去南安找夏侯楙了，礙於目前軍情，只有先放下文鴦的事。攻打天水時照用原計，可惜這次諸葛亮的計策被天水太守姜維識破，並且將計就計，定下陷阱痛擊蜀軍。這一戰是打不贏的，只要趙雲頂過 4 分鐘就可以撤退，不過這邊是很快升級的地方，但是會耗掉不少物品，所以自行抉擇囉！回到軍營後，將戰況告訴諸葛亮。



奪南安，下天水

另一方面，文鴦在南安行刺夏侯楙不成反而被抓。夏侯楙下一封“邀請書”，讓趙雲來南安救人。先與諸葛亮商量，定好計策，次日與崔涼一起到南安來。走到城門口時，趙雲突然發難將崔涼殺了並攻打南安，這時候夏侯楙也在城門口，再次使用亢龍有悔。大敗敵軍後，這時關興及張苞也率大軍到了；從西門攻入城裏，看見夏侯楙正押著文鴦逃走，這時文鴦大聲叫喊，告訴趙雲夏侯楙就是當年夏侯蘭的遺孤。趙雲立刻殺入敵軍，從南門追出來，夏侯楙看見趙雲追了出來，馬上逃到天水去。

趙雲回到軍營後，四下派人去尋找文鴦，可是一直都沒有消息；然後接到命令，準備攻打天水活抓姜維。來到天水時，姜維帶了些老弱殘兵來迎戰，原來夏侯楙懷疑他是蜀軍的間諜，不發兵給他，這一戰用亢龍有悔或普通槍擊對付姜維都可以將他擊敗；因為姜維是帶了老弱殘兵來應戰的，所以趙雲就放了他，約定次日再戰。第二天，姜維單槍匹馬來迎戰，這一戰讓自己的兵士一起圍攻姜維即可，打敗他後，趙雲還是放了姜維，這時姜維堅持要繼續跟趙雲打；一路追到界橋，此時孔明也來了，便招降姜維，姜維便答應只要趙雲能夠打敗他就降。這場戰鬥同樣用亢龍有悔對付他，就可以收服姜維。

回到軍營後，諸葛亮問趙雲在攻陷天水城擒拿夏侯楙後將如何處置，有對話選擇，建議選擇第二項：“他是夏侯蘭大哥的兒子，我不能殺他”，這樣夏侯楙在後面的劇情中將會投靠蜀國為父報仇。第二天來到天水城，在城外與魏軍廝殺，用亢龍有悔配合普通槍擊便可打敗夏侯楙。隨後趙雲放了他，讓夏侯楙回去找他的師父張郃，問清楚自己的身世。

攻下天水之後，諸葛亮讓趙雲留守，自己率大軍進攻長安，數日之後有手下來報，馬謖失街亭，現在丞相要求全軍撤回到漢中，只好撤退！在撤退路上遇到了魏將－蘇禺、萬政，兩個都用亢龍有悔就可以對付。在這裏有一個寶箱，裏面是鳳頭靴，可以煉化出飛翌屐（練法後面詳述）。




















平亂世，完心願

撤回到漢中，到議事廳見孔明後回到家裏，見到師父左慈，原來左慈這次來是要趙雲跟他一起歸隱山林。之前若選擇將打敗南華老仙之後得到的《遁甲天書》交給左慈，就是趙雲退隱的結局；如果依筆者所說將交給丞相，那麼趙雲就不會隨左慈而去，這樣就是趙雲沒有歸隱的結局。同時劇情會轉到洛陽方面，夏侯楙從張郃的遺書中得知了自己的身世...

結　　局

趙雲退隱的結局



趙雲留下書信一封後，隨左慈一起來到青城山歸隱。來到青城山，左慈要趙雲到山洞裏尋寶，一路會不斷地遇到仙將，若是體力不夠就馬上趕回來跟左慈說話，可以將生命、殺氣、體力補滿（但是不補馬的生命，切記）。來到洞的深處看見文鴦，原來當時給左慈救了，左慈此時答應收文鴦為徒...另一方面，諸葛亮六出祁山都無功而返，最後含鬱而終，蜀國開始衰落，最後被魏國所滅，三國時代至此結束。

趙雲沒有歸隱的結局



一年之後，諸葛亮再次出兵北伐，趙雲繼續為先鋒。第一關攻打陳倉城，陳倉的魏將是王雙，頗有能耐，但是視酒如命；趙雲趁其酒醉，半夜攻城，用亢龍有悔將他擊斃。城中有一個寶箱，裏面是寒殺槍，可以煉化得到固真空槍（練法後面詳述）或冰槍。諸葛亮隨後來到陳倉，準備進攻渭濱的魏軍大營，遇到主將郝昭、副將孫禮時，用潛龍出海對付孫禮，用龍牙突對付郝昭。在魏軍第一層軍營外有一座木橋，在橋頭有一個寶箱，裏面是飛鳳盔；另外在這個場景的敵軍軍營圍牆後面的寶箱裏面是金鋼盔，魏軍軍營裏有兩個寶箱，其中一個是李廣弓；另一個是方天畫戟。可以煉化得到永固頓煉盔、火神弓、火焰槍。

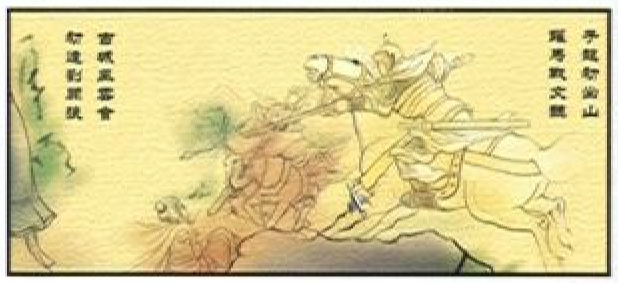


回來跟孔明報捷後，繼續攻打長安，守將是曹真，解決掉城門口的守衛之後還是進不了城，這時城門突然打開，原來是裏面有內應，一看之下，居然是文鴦！原來當時她給左慈救了，之後諸葛亮將她醫好了。有了真空槍，打曹真便很容易；城中有一個寶箱，裏面是雁翎金鎧，可以這樣煉化龍鱗鎧（練法後面詳述）。

曹真撤退到潼關後，蜀軍趁勝追擊，夏侯楙這時候也來到潼關聽用；曹真因知道他的身世，便命其單槍匹馬去會蜀軍。在潼關下，趙雲再次遇上了夏侯楙並將夏侯楙打敗，由於之前是選擇不殺夏侯楙，那麼在這時夏侯楙就投靠蜀國，為蜀國效力。在這個場景中有兩個寶箱，其中有一個是七星劍，另一個是通天弓，可以煉化為閃電劍與永固逐日弓。

潼關失陷後，曹真退到弘農，做最後的抵禦；這一關是攻城，因此是步戰。用亢龍有悔對付曹真，在城牆腳下有兩個寶箱，裡面的物品煉化可得金剛甲。最後諸葛亮上臺點將，讓趙雲跟其他兩位大將一起去攻洛陽，文鴦是跟定的，剩下的一位就由趙雲挑（有裴元紹、夏侯楙、姜維、關興、張苞可挑）。挑了副將之後，還必須先準備一些物品（如補血物品、杜康酒、符咒、馬匹），建議多買些乳豬及杜康酒，符咒方面則多買雷神書及鳳凰火書，馬匹還是選擇白龍馬；將目前最好的裝備都裝上，同時必須將技能都升級到最高級 10 級，準備好之後就出發。

城外聚集了司馬懿的軍隊，大將分別有鄧艾、鍾會、司馬師、司馬昭。用潛龍出海擊殺鄧艾、用龍牙突擊殺鍾會、用普通弓箭攻擊配合穿心射打敗司馬懿、用龍牙突對付司馬師、司馬昭。建議在這裏要用誘敵之策，引一個將領出來解決之後再引一個，不然被圍攻，不是趙雲先掛就是文鴦他們先死（都算輸），擊敗城外的所有的魏將之後，洛陽城就被攻破了。攻進城去，裏面還有夏侯淵的其他四個兒子，在這裏還是要用誘敵之策，解決夏侯淵的四個兒子後就殺入洛陽皇宮，清完在這裏的虎衛軍，殺到正殿的門口發現曹丕已經在裏面引火自焚了；諸葛亮這時候也率大軍攻入洛陽城裏，至此魏國滅亡，之後三國歸西蜀，天下一統，三國時代正式展開新章。









附錄

1 特殊裝備煉化

名稱	煉化組合						
永固頓煉盔	飛鳳盔	+	紫水晶	+	雷神書	+	力量之酒
飛翌屐	鳳頭靴	+	紫水晶	+	龍捲風箋	+	蒼鷹之翼
八卦靴	鳳頭靴	+	紫水晶	+	太極符	+	智慧之水
金剛甲	白錦雲花甲	+	紫水晶	+	雷神書	+	金剛之盾
龍鱗鎧甲	燕翎金甲	+	紫水晶	+	龍捲風箋	+	金剛之盾
永固的四象鎧	金剛甲	+	紫水晶	+	火鳳凰書	+	力量之酒
冰槍	寒殺槍	+	紫水晶	+	冰凌箋	+	蒼鷹之翼
火焰槍	方天畫戟	+	紫水晶	+	火輪符	+	力量之酒
龍膽槍	方天畫戟	+	紫水晶	+	太極符	+	生命之心
永固真空槍	寒殺槍	+	紫水晶	+	仙石書	+	白虎之魂
永固白玉戟	方天畫戟	+	紫水晶	+	仙石書	+	生命之心
永固的白玉戟	寒殺槍	+	紫水晶	+	毒符咒	+	智慧之水
火神弓	李廣弓	+	紫水晶	+	火輪符	+	力量之酒
永固的逐日弓	通天弓	+	紫水晶	+	毒符咒	+	力量之酒
閃電劍	七星劍	+	紫水晶	+	雷神書	+	蒼鷹之翼
雷光劍	七星劍	+	紫水晶	+	鬼符咒	+	力量之酒
永固的幹將	絕世流水劍	+	紫水晶	+	太極符	+	蒼鷹之翼
永固的吳王劍	絕世龍泉劍	+	紫水晶	+	太極符	+	白虎之魂

2 煉化特殊裝備的基本物品出處

一出祁山，馬謖失街亭後，蜀軍撤退漢中的撤退路中有一個寶箱，裏面是鳳頭靴，二出祁山，攻打陳倉，城中有一個寶箱，裏面就是寒殺槍；攻打渭濱曹營（打孫禮和郝昭那一仗），第一層營門門外的寶箱裏面就是飛鳳盔，附近可找到金剛盔，第二層軍營中的一個寶箱，裏面是方天畫戟，另外可找到李廣弓。攻打長安時，城中的兩個寶箱，其中一個是雁翎金鎧，另一個是絕世流水劍；攻打通關時，與夏侯楙單挑的那個場景的西南處的一個寶箱裏面是七星劍，東北處的一個寶箱裏面是通天弓。攻打弘農時，城牆下的兩個寶箱中，一個裏面是絕世龍泉劍，另一個裏面是白錦雲花甲。

讓你迅速成為世界霸主！

中國貳 新手上機指南



聖騎士　路易王

西元1992年，當大部分的IBM-PC還在286、386的時代，《文明帝國》（Civilization）這款遊戲的出現，不但為策略遊戲立下了一個里程碑，更將遊戲業界知名的製作人席德．梅爾（Sid Meier）神格化，至今業界的資深遊戲製作人無一不以他為典範；在三年後的1995年，台灣出現了一款「Civ-Like」的作品～《中國》，由於該遊戲不像《文明》一代有語文上的隔閡，受到許多玩家的喜愛。七年後的今天，製作小組推出了續作《中國貳》，再度將國產策略遊戲的水平推向另一里程碑。

新手上機

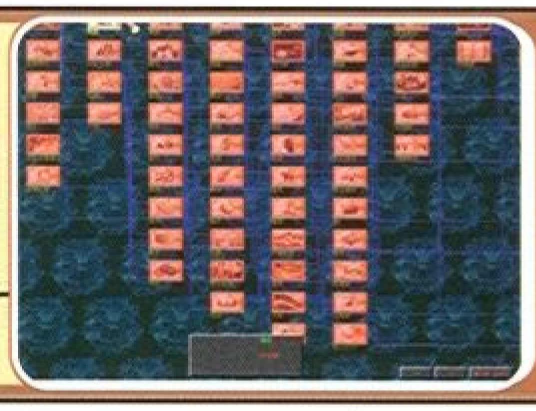
有鑑於該遊戲的難以上手，對於沒有接觸過《文明》系列的玩家可能會太過艱深，本文會先用最基本的方式，一步步帶領玩家入門，再以附註來介紹較深入的玩法，就算各位沒玩過策略遊戲，只要照著以下的步驟進行也可以迅速上手；隨後我們會再針對細部設定加以探討，希望這種方式能對大家征服世界的霸業有所助益。

1. 一進入遊戲，先選一張小型的激鬥地圖，再選任一民族，困難度則選擇普通級；對手人數越少越好，野蠻民族選「脆弱的」和「少量的」，其他部份選擇原始設定即可。接著便可以開始進行遊戲（地圖的設定細節可參考遊戲說明書的第6、7頁）。



◀初期的遊戲設定

2. 開始遊戲後會先讓你選擇科技，打開科技圖來選擇任何一個你想要的科技，建議可以先從火或石器開始（科技的選擇請參考深入探討的第一部分）。



▶ 科技的首要目標是發展陶器

3. 接著換電腦對手，等他們跑完一輪迴後會出現滴答聲，點一下「回合視窗」換成你的回合。



◀點取「回合視窗」換成你的回合

4. 在開始進行回合前，先進行一下系統設定。首先到右下方的「次要功能選項」視窗，打開右上方的「系統」選項（或直接按鍵盤「F6」的系統熱鍵），進去後點取「系統設定」，用滑鼠將左邊的「戰役觀看」的「觀看」上打勾，讓它變成深色，下面的「出陣安排」則設定在「自訂」，這兩個選項會影響到戰事結果，是必要的調整選項；假如你想要得知各種訊息，不妨將訊息的部份開啟（內定都是關閉的），調整完後點取右上方的「X」鍵關掉視窗回到世界地圖。



▶打開系統視窗來設定「出陣安排」

5. 回到地圖後，會看到屬於你的移民群；先注意看看周圍有沒有野蠻民族，有的話立刻離開遊戲重開一張地圖，否則在初期還來不及造兵的前幾回合，隨便一支野蠻民族就可以把移民群殺個精光！另一個是否重開地圖的重點是在資源的部份，用滑鼠左鍵探查地圖方格上移民群所在地附近的資源，假如方格上的食物太少就換個位置；記得每移動一次移民群，就代表一回合25年，有些特殊地形甚至要2~3回合，這時乾脆重開地圖，以免失去先機。一旦找到適合的地方，立刻點取移民群並選擇「定居」，移民群便會在此建造你的第一座城市（深入探討的第二部分會詳細介紹地形與資源的影響）。



▲看看移民群周圍有沒有野蠻民族

6. 一旦建都就立刻打開國家視窗調整參數（點取右下角的「國家」按鈕，或按「F1」鍵）。由於一開始我們選擇的難度不高，只要維持目前的稅率就可以了。當然你也可以試著把稅率與科技調高，社會福利與國庫收入調低，但前提是民心絕對不能低於65，以免產生暴動（以上是入門級的選項，而在深入探討的第三部分中，我們會介紹困難級的稅率選項，讓你充分壓榨出人民所能提供的資源）。你可以順便將下方的「人口」選項調整為「鼓勵」，以增加城市人口的成長速度。



▶打開國家視窗調整參數

7. 接下來要調整城市裡的人力分配。為了可以自行安排城內和城外的工作人數，你必須要先點取右上方的「資源分配」視窗，將「代管」切換為「自訂」，這樣才能充分的利用人力資源。一開始你的城市會有兩名人力，一名城外、一名城內，你可以維持這樣不做變更：不過由於初期我方食物應該足夠（要判斷是否足夠，請參考深入探討的第四部份），因此你可以先將城外工作者拉回城內幫忙建造城池或增兵（城內工作者越多，所需完成回合數越少），等到生產出士兵，食物缺乏時再把工作者拉回去城外工作。



▶調整城裡的人力分配

8. 在這一回合的最後，我們要安排工作，第一工作便是生產「野蠻士兵」來駐守城市一方面可以提高民心，一方面可以抵禦野蠻民族的進犯。首先用「編制人員」，將目前唯一可以生產的「野蠻士兵」拉到「目前排定工作」處，每支部隊都需要徵用城裡一定數量的人口。



▲生產野蠻士兵來抵禦敵人的侵犯

9. 過著幾回合，所生產的「野蠻士兵」就會出現在城裡，在他們上方按左鍵讓他們駐守。然後繼續生兵。記得隨時注意城市裡的剩餘食物量，發現不夠就要把城內工作者拉到城外。初期你至少要生產3~4個野蠻士兵，留1~2個守城（視遊戲難易度而定），其他的出去擴充領土。在第一座城市生兵時不要生過頭了，否則食物會嚴重不足而引發暴動，而且城市人口的成長也會趨緩。



▶派野蠻士兵出去開拓疆土

10. 派士兵出外探索時可以善用「警戒」指令，開啟一大片的視野或國土範圍。當然你會遭遇野蠻民族的攻擊，不過以士兵的實力對付野蠻部落應是綽綽有餘，運氣好的話甚至可以攻下野蠻民族的部落當作第二個城池：一旦清光周圍所有的野蠻民族，根基就算打下來了。記住！除了野蠻民族外，不要與其他的民族開戰，因為我方在這一方面還佔不到任何優勢，只是徒折損兵力而已：不過也不要跟對手外交求和，他們要打就過來打吧！在城牆的保護下，對方也是佔不到什麼便宜的。



▲讓野蠻士兵駐守在城裡

11. 生產完士兵後，可以開始慢慢建造城內建築了。第一個必須的建築物就是發展都市規模必要的「糧倉」，然後是讓士兵增強屬性的「軍營」，之後還有各式各樣的建築物，每種建築物對民心的影響都會顯現在城市畫面左邊的「民心報告」上：隨著民心的提昇，你便可以考慮把賦稅比例提高、社福比例降低，最重要的是提高科技比例，來加快科技的發展。由於城市建築的功能並沒有出現在說明書上，唯一查詢的方法是進入城市的景觀視窗裡，直接點取建築物來得知其對屬性的影響。



▲進入城市景觀視窗可以查看建築物的功能

12 一旦首都的城市人口成長到兩萬人，便會自動提昇一級。第二級的城市可以生產移民群，但生產前請先確定糧食有餘，因為移民群也會多佔掉一份糧食。生產出來後讓移民群到附近的豐饒之地定居下來，距離至少在6格以上，經濟圈才不會重複。用同上的方法一起建設這兩個都市，然後如法炮製下去，但不要超過10個，因為城池貴精不貴多：每個城池都要找資源最豐富的地方，努力加以建設，否則城市太多的話，到後期光是控制每個城市就會讓你煩死（除非你夠信任電腦，交給它控管）。



▲城市數量貴精不過多

13 隨著科技的進展，可以研發的項目越來越多，初期要盡量以研發出「農耕」科技為第一目標，再來是「畜牧」與「捕魚」。一旦你研發出三者之一，就可以開始生產勞工群了。每一個城市至少要生產1~2個勞工群來開發城市外圍。



▲儘早研發「農耕」、「畜牧」或「捕魚」



14 勞工群一生出的第一件事，就是讓他們在城市周圍開墾荒地，開墾的人工物種類視你所研發出來的科技而定。每種荒地各有不同的效果（請參考說明書15頁對於人工物的說明，以及深入探討裡第五部份對勞工群的探討）。



◀用勞工群來開墾荒地

15 慢慢的，你會發覺你的城市越來越多，也可能開始會與其他國家發生衝突。萬一對方限制了你的發展，你不妨衡量一下實力：假如自己可以生產的部隊已經升級到銅刀士兵，不妨組織一個聯軍去征伐，不過自己城市裡還要有人駐守，以免被對方趁虛而入。此外生產兵種時也要注意兵種的世代交替（這方面請參考深入探討裡第六部份的說明）。



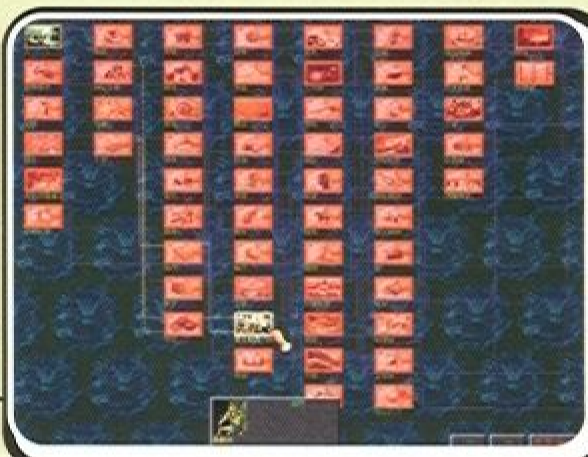
▶組織聯軍去開拓疆土

16 打下敵人的城池後，你會發現這些城池的數值都不會太高，沒多久很容易就產生暴動：這時可以視城內的發展而定，假如城內沒有什麼建設或人口，地理位置又不好時，乾脆把城池解散掉，再把人口移到資源豐沛的地方定居，或者乾脆移到附近的我方城市解編。另一個方式就是派兵進駐好好治理，只要城市規模不會太差，通常一段時間後就可以培養起來了。由於遊戲的相關設定，在你滅掉一個民族後，會有一個科技等級跟你相當的民族誕生，因此千萬不要對電腦趕盡殺絕，至少留下對方一個城池包圍起來，然後用外交掏光敵人的資源，若讓他成為我方的藩屬國。



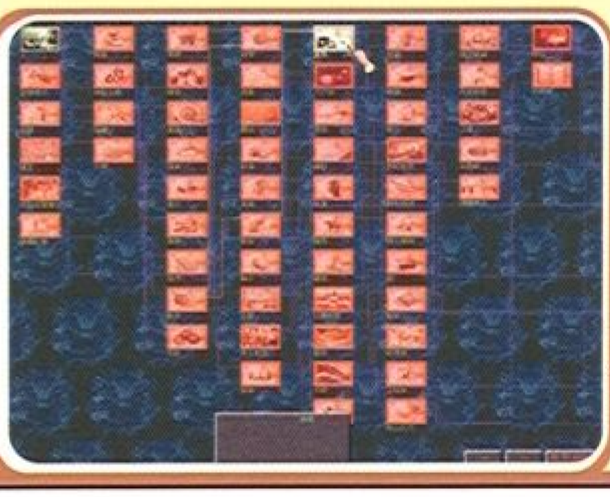
◀不要對電腦趕盡殺絕

17 一旦你的城市數目超過10個，你就必須改政體了。一開始的無政府制最多只支援10個城市、假如城市數目超過你所屬體制的上限，離首都較遠的城市很容易導致暴動或革命，因此在科技研發上，也要讓政體的研發趕上你城市建設的腳步。每一種體制都有各自的優缺點，可以容納的城市數目也不一樣（這方面請參考遊戲說明書第18頁關於政治體制的說明）。記得不要太早進入民主制，並在獨裁或法西斯時期盡情的狂徵暴斂，將科技值調到最高，一直到研發完所有的科技後才改民主或共產制度。



▶使用科技研發新政體

18. 商路的建立也是後期重要的資金來源之一。在入門級的難度下，用移民群就可以建立商路，普通級以上則必須要發展出貿易才可以，商路的建立請參考遊戲說明說第35頁的說明。記得不要花太多錢建立商路，導致國庫入不敷出，負債的國家城市將會自動用半價賣掉你辛苦建造的建築物來維持收支平衡，這時你的建築物就會平白消失了。



◀發展出貿易後才能建立商路

19. 另一個可以在後期大量增加收入的建築是世界奇觀。這些世界奇觀大部分都是由城市建造，有些則是由勞工群。雖然建造世界奇觀花費的金錢跟回合數都十分高昂，但大部分的世界奇觀都有其特殊的功用與觀光價值（這部份請參考深入探討第八部份－世界奇觀的妙用），不過世界奇觀的維護費用十分可觀，遊戲初中期除非你確定每回合有足夠的收入，最好不要太早建世界奇觀，否則鉅額的建造費用可能會拖垮你的財政支出。



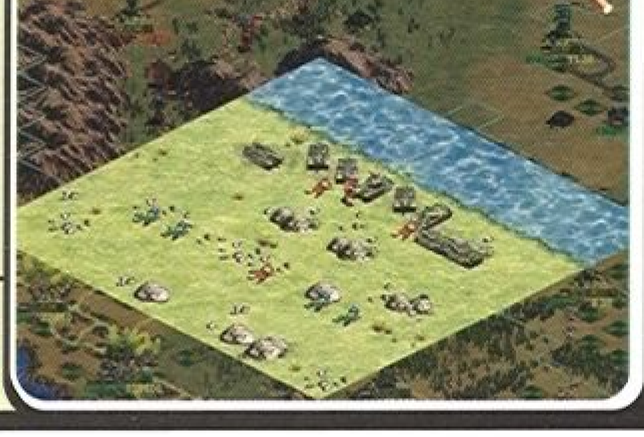
▶世界奇觀需要大量的回合數

20. 在科技發展進入工業時代後，由於原先建造的許多建築都會失去效用，大部分的都市都需要一大筆更新建築物的費用，而且兵力的交替也會導致一段時間的空窗期，一不小心唱空城，就會讓敵人聞風而至，因此你在工業化前一定要準備就緒。

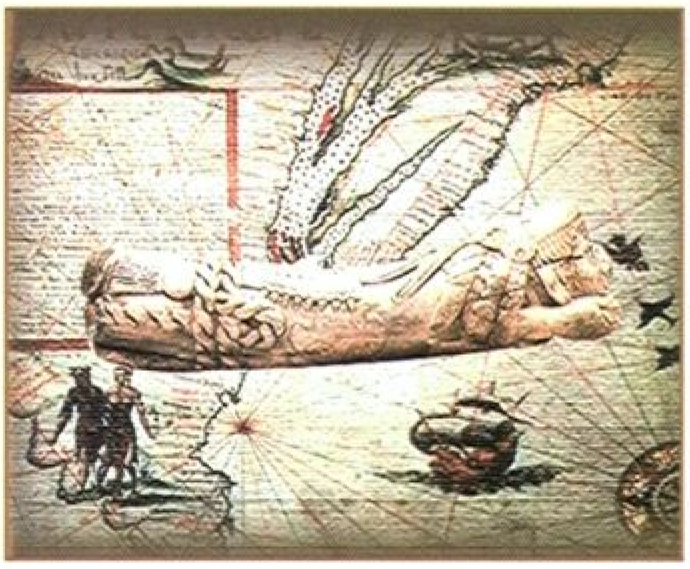


◀不要太早進入工業時代

21. 在進入工業化後，便可以開始生產現代兵種，準備一統江湖了，這些現代兵種在組合成軍團後可以自行命名，可不要放棄這種樂趣。此外雖然新加入的飛機與轟炸機之攻擊力相當高，但卻有油料補給的限制，必須在我方有機場的城市或航空母艦上停留一回合進行補給才能繼續攻擊；當然轟炸機不能在航母上補給，只能乖乖的開進城市。記得這時的武力發展要以空軍為主，由於假如有新興的電腦對手發展出空軍部隊的時候，空防會變得很重要。



▶工業時代可以生產各式現代兵種







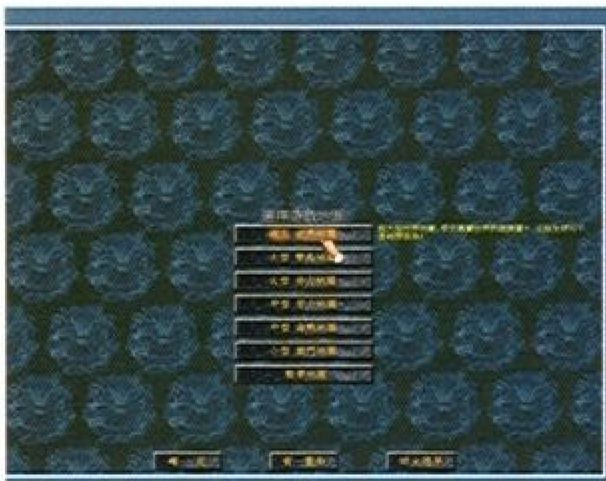
22. 一旦你蓋完核能發電廠與人造衛星，便可以生產洲際飛彈。先使用人造衛星打開地圖，生產或購買洲際飛彈，對著地圖上的任何一個敵方民族炸下去，5x5格範圍的敵方部隊與城市立刻煙飛灰滅，連土地都無法再利用，沒有任何的防範方法，可以說是遊戲裡最終極的武器。好好利用他來施行統一大業吧！



▲發展人造衛星後便可生產洲際飛彈

深入探討

經過了以上的入門指導，相信你已經遊戲的進行有了基礎的了解；一但你統一地圖，不妨開始向更高一級的挑戰，也就是選一張世界地圖，將難度調到最高（困難級），電腦對手數目也調到最大（16個），重新挑戰一次。這時以下的深入探討，將可以讓你更加熟悉遊戲的運作。



▲選擇寫實的世界地圖才能獲得最大的樂趣

科技發展 1

遊戲中的科技項目包羅萬象，初學者很容易迷失在浩瀚的科技海中，不知道從哪裡著手；其實只要抓住目前最需要的科技，再反推回去研究基礎科技即可。首先你要打開科技圖，對照該科技的貢獻並延伸到基層科技來進行發展。比如文明開始不久後，就會開始需要糧倉來增加人口，因此你最好能先發展火與石器，才能在開發陶器後建造糧倉；假如城市數目即將超過10個，你就要及早發展「君主制度」，才能免於城市的暴動。記得有些政體要特殊的建築物（如總統府）才能更改。

大家一定會覺得科技的研發速度很慢，要提昇研發速度有好幾種方法，在中後期時，假如你有多餘的人



▲城市超過10就要更換政體

力，除了可以調高國家視窗裡的科技比例外，也可以多委任一些科學家；更好的方法是建造科技相關的建築物，如學校、圖書館等等、都可以增加50%的科技生產力。在後期進入獨裁體制時，甚至可以把科技比例調到80~90%，人民連哼都不會哼一聲。這時科技發展的速度就猶如脫韁野馬，快的話甚至一回合就可以完成一個科技了。

另外，與電腦進行科技交流，也是提高科技研發速度的一個好方法。由於電腦的科技研發通常遠低於我國，最好能留一些較沒作用的低等的科技跟鄰國交換來補足，否則我方一但把低等科技研發完，對方想要提供科技交流也心有餘而力不足了。



▲後期獨裁政體可將科技比例調到最高



▲利用外交可以跟電腦對手交換科技

資源與特產對於城市地點的影響 2

城市座落的地點將會左右資源採集的多寡，這點是無庸置疑的；然而除了資源外，有無特產可以開發也會是十分重要的一環，一但發現了特產，一定要在旁邊蓋上都市來採集。各種特產都有不同的效用，有些可以大幅增加經濟收入，有些則是建立部隊不可或缺的要素（例如大象之於象兵），許多特產甚至要科技到達一定的水平才會出現。注意礦場必須先派勞工群探勘才能開採，而某些特產則得要城市裡有對應的建築物才能開採。有時國家所採用的政治制度，都會對特產的效益產生影響，這部份可以參考遊戲說明書第15頁關於天然資源的介紹。



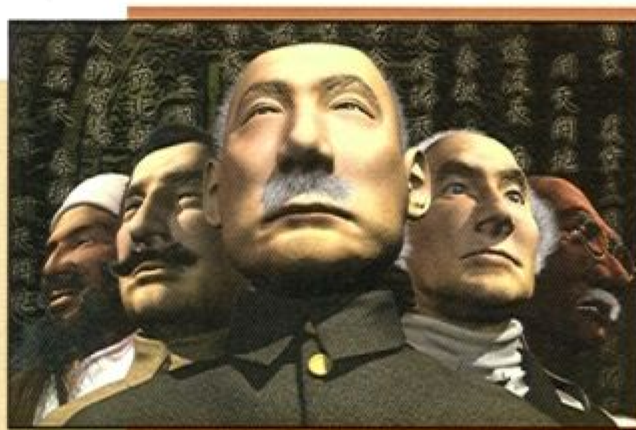
◀善加利用地圖上的天然資源

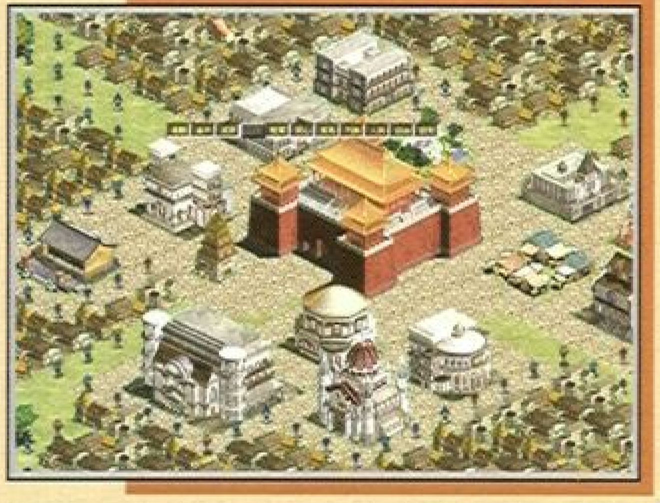
除了資源與特產外，城市的座落地點也要考慮地形，最好能在有河川、湖泊等天然屏障的內陸，以免受到敵人的攻擊。此外腹地大一點，才不會限制城市的發展，假如能臨海就再好不過的了，因為進入海權時代後，你必須在海邊才能在海邊建造港口與船隻擴展勢力。



▲腹地大一點才不會限制國家的發展

困難級稅率參數的調整 3





在入門級的難度下，稅率對民心的影響有很大的彈性。初期你大可對人民苛刻備至，來加速發展；然而假如選擇的是困難級，稅率的調整就要小心翼翼了。在路易王的嘗試下，困難級的遊戲一開始時，最好的稅率分配是稅收與科技保持在30%，社會福利提高到60%，如此一來民心將能保持在65以上，剛好在暴動邊緣；等到往後蓋夠了建築物，發展起來後再將稅率提高、降低社福就好了。特種行業不妨先別開放，等有了衙門與警察局後，再陸續開放才不會影響治安。



▲困難級稅制的最佳比例

城市的食物稅收與工作者安排 4

有些人可能從頭到尾都不知道要如何調整城外工作者。在將「資源分配」調整為「自訂」後，可以注意到城市上下左右那四個相鄰的領地；這時可以自行設定讓城外人員到哪邊工作，假如指定農田就會多出一個農夫，漁場就會多出一個漁夫，一邊空地的話就是一般工作者，當然人工物所生產的效率會大於一般空地。城外所生產的多餘糧食會儲存起來，但超過十個就不會計算，除非你興建穀倉才能儲存更多；要隨時觀察糧食的結餘存量，一旦變成負數，就要立刻多指派幾個城外工作者，否則很容易會鬧飢荒。



▲調整領地來增加糧食

鬧飢荒的城市民心會快速下降，很容易產生暴動或革命。調整的方法有三種：一是增產糧食，這方面要視城外是否有更多土地可以開墾，城裡是否有更多的人力可以支援；當然派勞工群把一般的土地開墾為農田、牧場或漁場也能增加糧食收入。



▲鬧飢荒的城市很容易發生暴動

第二個方法是減少食糧人口。把屬於該城的移民群定居或到別的城市退役，或者將該城的屬軍、勞工群等移到其他不缺糧的城市改編。這些部隊在城市視窗裡都看得到，點一下畫面就會移到該部隊的所在了。萬一來不及移到其他城市，解散也是一個方法，不過這會將枉費辛苦生產的部隊。最不好的方法是屠城來減少城市人口數，盡可能不要使用。

最後一個方法是跟其他糧食充裕的城市或別國建立商路，只要花些錢，他們就會支援糧食。但前提是要資金足夠。



▲調配城內工作人員來進行建設

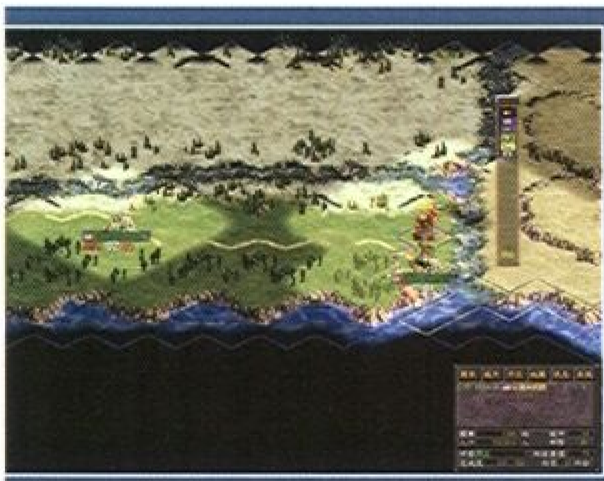
至於城內的工作者也各自有不同的功用，這部份可參考遊戲說明書第33頁的介紹。為了加速城內的建設，建造者的數量一定要最多，有多餘的人力再派去當商人、警察等其他職業。記得建築物所發揮的功效遠大於職業，五六個警察還不如一間派出所；假如你的城市民心和治安值都夠，食物又充足，便很可能會有豐收或慶典，這些現象都可以讓你的收入大增。



勞工群的深度運用 5

遊戲裡的勞工群必須徵召城市裡的三千名人口，他們可以在城市的影響範圍裡開闢農田、牧場或漁場，讓原先城外的一般工作者轉變為效率更高的農夫、牧民和漁夫，進一步提昇城市在糧食與金錢方面的收入。此外勞工群也可以在山區探礦，但必須鄰近有城鎮才能派城外工作者去挖礦；也可以派遣勞工群在兩座城市之間或地圖的交通要道上開路，部隊在道路上的行進格數將增加三倍，如此一來部隊的支援效率將大幅提昇，不過並非所有地形都可以開闢道路。等到後期進入工業時代，勞工群還可以把道路改建為鐵路，讓運輸效率更加提昇。勞工群還可以在河流湖泊上建造橋樑降低行走阻力，或者建造長城來協防，不過這些都是十分耗時的工作。

勞工群的最後一個用處，是破壞敵人的人工設施或重整被汙染的地面。前者可以削弱敵人的經濟力，後者可以讓被洲際飛彈蹂躪過的廢地重生；由於農田與牧場等人工物都有使用年限（農田：30回合；牧場：50回合），記得要常回來重新開墾。假如嫌麻煩的話，也可以交給電腦來處理，不過千萬不要太相信電腦的處理能力～

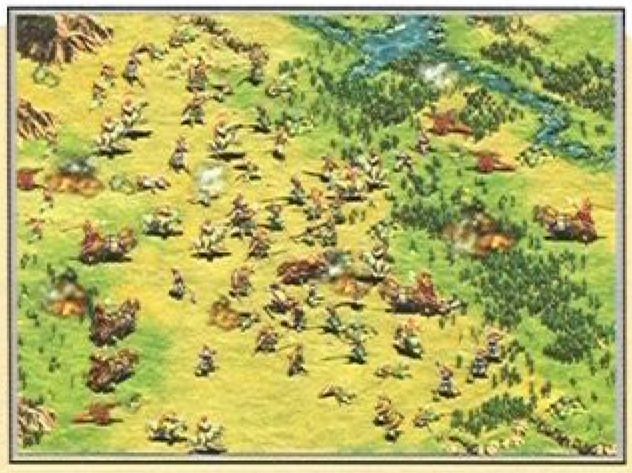


▲使用勞工群來建路可大幅增加機動性

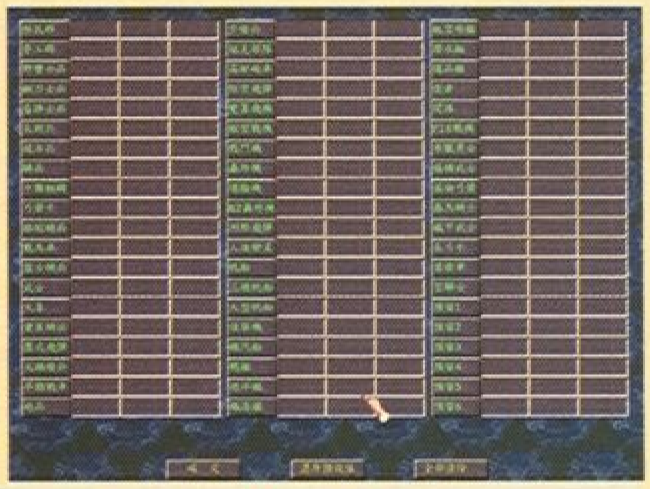


▲安裝更新程式後，也可以指派勞工群的工作順序

部隊交替 6



在原來的遊戲裡，隨著文明進入青銅時代或鐵器時代，可以開始生產各式各樣的軍事部隊，包括銅刀士兵、投石兵、弓箭手、盾牌士兵等等，有些士兵需要城市裡有更先進的建築物（如軍營）才能生產。這裡最重要的是注意兵種的世代交替！由於遊戲的設定是新兵種的出現會強迫舊兵種退休解散（如可以生產盾牌士兵後，野蠻士兵就會被強迫退休），這時假如沒有事先建造出替代的兵種，城池可能在不知不覺中鬧空城，等著敵人的遊民來接收。雖然這樣可以避免掉科技發展後還有舊式兵種的不合理狀況（你能想像進入工業時代後，還養著銅刀士兵嗎？），但也造成玩家相當大的困擾；因此在2.03版以後退役的兵種，已經可以讓玩家按F9鍵自行設定了，這也是製作小組從善如流的一大德政。你可以將退役兵種間隔時間拉長，或乾脆將退役兵種取消，如此便不會瞬間面臨無兵可用的窘境。



▲按F9可自行設定要退役的部隊

另外一個可以避免兵種退役的方法，是讓部隊進化。每支部隊都會在歷經多場戰鬥後，會逐漸累積經驗值，而受傷的部隊可以回去有醫院的我方城池休息以回復生命值；經驗值累積到最高點，甚至可以轉職到更進階的部隊。這是唯一可以避免舊部隊被強迫退休的方法。



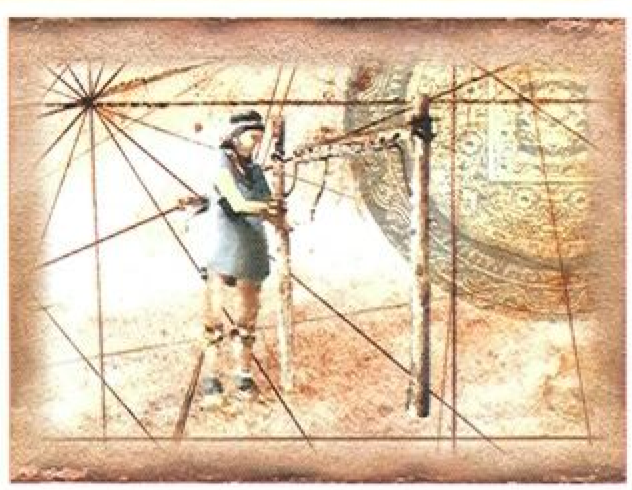
▲進化後的兵種會出現星等



▲善用陣形來發揮最大戰力

由於遊戲裡提供了讓玩家編組軍隊與戰鬥陣形的功能，在編組時一定要謹遵防禦力高的部隊在前方掩護長距離攻擊部隊的原則，如前方派一排的刀盾兵當肉盾，後方佈署一排弓箭手，如此戰鬥時便可發揮最大的戰力，當然假如能善用地形或各民族專屬部隊的特殊能力就更好了。在軍團中盡量讓移動力高的部隊當領隊，如騎兵或弓箭手等，這樣整體的移動力將會跟領軍的部隊一樣健步如飛了。





海權的擴張 7

在世界地圖中，假如參照現實狀況來選擇島國民族（如日本或中華民國），則發展模式會有很大的差別。島國的好處是初期不易受到野蠻民族或敵國的騷擾，可以很專心地發展國家，但缺點是中期受限於地形，擴充十分不易；這時就要把科技研發專注在「航海」（可生產帆船）或「天文學」（可生產三桅帆船），並盡快在靠海的城市建造碼頭來生產。



▲島國的擴充十分不易

盡可能直接生產三桅帆船，因為三桅帆船的攻擊力與防禦力不但比帆船高出許多，所搭載的部隊數量也更多。讓帆船帶著新部隊與移民出海開疆擴土，由於部隊在下船時，一回合僅能下一個部隊，記得離敵人遠一點，免得被敵人各各擊破。由於船隻攻擊岸上的敵人不會被反擊，記得先讓帆船清光敵人後再送部隊上岸。待部隊淨空岸邊的敵人後，再用移民定居來開疆拓土。記得海權擴張的時機不能太慢，否則等到敵人在岸邊的防線佈署完成，要在岸上攻下一片天地就更加困難了。



▲船隻可以從岸邊攻擊敵人

暴動、革命的原因和處理方式 9

許多人到後期城市越建越多，暴動也就越多，尤其是剛接收過來的敵城最為嚴重。暴動太久會變成革命，革命太久整個城市可能就歸順敵方了。暴動的原因有很多，找到真正的原因才能對症下葯，以下列出所有的原因和解決方法：

原因	解決方法
糧食不足鬧飢荒	請參考深入探討的第四部分
沒蓋人民要的建築物	趕緊補蓋
稅收太高	調降稅收
社會福利太少	調高社會福利
城內駐軍超出或不足	調整城內駐軍數目
城市屬軍超出或不足	調整城市屬軍數目
離鄉部隊太多	將離鄉部隊解散或兆回
編制部隊太多	將部隊解編或退役
離開首都太遠	更改政體





▲暴動不趕緊處理會變成革命

世界奇觀的妙用 8

從說明書第37頁開始會詳細的介紹各種世界奇觀，這種建築全世界只能興建一座，因此與其他國家搶建世界奇觀，也是攻城掠地必備的手段之一。有些世界奇觀尤其重要，比如研發「進化論」後，假如你蓋了「博物館」，則只要電腦國家有鐵路以前的旁支科技，你通通可以拿到！另一個例子是研發「超導體研究」後，假如立刻蓋了「矽谷科學園區」，如此一來只要電腦對手有的科技，你同樣也都可以拿到，這些都是蓋世界奇觀的首要目標，絕對不能被電腦搶先蓋去，否則到時就麻煩了。仔細翻察說明書弄清楚世界奇觀的用處，選幾個重要的建築來建設，並盡可能不要妨礙到國家的經濟力。



▲研發超導體後可以蓋「矽谷科學園區」

結語

中國2真是一個很耐玩的遊戲，假如去掉臭蟲過多的缺點，絕對可以讓玩家深深浸淫其中而無法自拔，與「文明」系列不徨多讓。由於遊戲目前還不停的釋出更新檔，不但AI會逐漸提昇，也會不斷的改進界面與新增新兵種，建議大家常常上《中國貳》的官方網站http://www.china2.com.tw/來獲取最新的訊息。更新版的安裝或許會為你帶來全然不同的樂趣。



線上期刊室

線上遊戲攻略連續報



Online

傳奇ONLINE

全職業亦步亦趨升級全解

自從傳奇線上遊戲測試版開放以來，來自各路的英雄好漢絡繹不絕地從四面八方來攻佔山頭，準備在傳奇遊戲中體會澎湃戰場，拓展屬於自己的傳奇。經過了一個月的試玩，想必有些玩家已經非常瞭若指掌，而且已經身著防禦力很強的盔甲，拿著破魂、修羅；或是已經有了一隻可愛的骷髏寶寶尾隨你練功；不然就是已經能發出絢麗的魔法遠距離狙擊敵人。為了能造福更多的國民，讓大家儘快的達成自己的美夢，在此小尼就給他不小心透露出傳奇ONLINE中，三種基本職業1～25級的修練秘訣，以及各種夢幻套裝道具、工會組成秘訣等等的訊息，希望大家一起來打造傳奇中燦爛的美好世界。





死如落葉的貓屍體。

戰士的格鬥技能

基本劍術

可從第七級開始修練基本劍法。此時對於戰士來說，比較迫切需要的是準確的命中率，而不是很強的攻擊。根據修練等級的不同，攻擊的命中率則會有不同程度的提高。基本劍術分為三個程度：程度一：於第七級開始修練；程度二：於第十一級開始修練；程度三：於第十六級開始修練。



基本劍法殺雞，果然輕鬆。



此時打半獸人已是小事一樁。

攻殺劍術

可從第十九級開始修練。攻殺劍術會在攻擊當中隨機出現，當劍術一出，會伴隨一道閃光，呼咻一聲，手上的劍會砍到對手身上，這種感覺非常痛快，有一種初生之犢的豪氣。此劍術一出，必中敵人身上，敵人受傷的程度，會隨著劍術等級的提高而加重。攻殺劍術分為三個程度：程度一：於第十九級開始修練；程度二：於第二十二級開始修練；程度三：於第二十四級開始修練。

刺殺劍術

可從第二十五級開始修練。刺殺劍術使得戰士的攻擊範圍加廣，此時期戰士可以考慮組隊練級。當修練的級數越高，就可以突穿魔法師的魔法盾，並且給予魔法師傷害，也可以對付身著神聖戰甲術的道士，能突破對方的防禦術而殺傷對方。那一樣是戰士的是否一樣呢？當然是嚕！就算是遇到身穿全御甲的戰士，也能殺傷對方。刺殺劍術分為三個程度：程度一：於第二十五級開始修練；程度二：於第二十七級開始修練；程度三：於第二十九級開始修練。



刺殺劍法，燦爛劍光一出無人能擋。



如果沒有三兩三 不要隨便到蛇山 一下就被咬死啦！

魔法師的魔法

火球術


爆烈火燄抽乾空氣中的氧氣。

可從第七級開始修練，魔法師的武器準確命中率偏低，所以一當升到第七級，就要趕快修練火球術，增加自己的攻擊能力，每次攻擊會耗費4點魔法力（藍血）。火球術分為三個程度：程度一：於第七級開始修練；程度二：於第十一級開始修練；程度三：於第十六級開始修練。

抗拒火環

可從第十二級開始修練。此招一出，可以把身邊的人或者怪獸驅逐開，但是沒有傷害力，為防護功用。若與骷髏PK時，可先以抗拒火環將骷髏驅開，再以閃電將之殲滅。抗拒火環分為三個程度：程度一：於第十二級開始修練；程度二：於第十五級開始修練；程度三：於第十九級開始修練。

誘惑之光


被雪人與半獸人圍攻，快想辦法脫逃吧！

可從第十三級開始修練。施展此招，會出現一道閃光強電使敵人癱瘓，使人分不清楚所攻擊的對象是敵還是友，此招還可以使怪物成為你忠實的僕人。不過此招並不能迷亂高智商的對手。抗拒火環分為三個程度：程度一：於第十三級開始修練；程度二：於第十八級開始修練；程度三：於第二十四級開始修練。



地獄火

可從第十六級開始修練，此招向前一揮會出現一堵火燄牆，可同時攻擊面前約5個座標遠的敵人，此招較耗魔法力MP，且需要精準的攻擊，否則容易被反擊。地獄火分為三個程度：程度一：於第十六級開始修練；程度二：於第二十一級開始修練；程度三：於第二十六級開始修練。

雷電術

可從第十七級開始修練，可從半空召喚出一道閃電攻擊怪物。此招十分好用，且威力就這個級數來說並不算小。要PK、要守城、要攻城、都能得心應手。雷電術分為三個程度：程度一：於第十七級開始修練；程度二：於第二十級開始修練；程度三：於第二十三級開始修練。

瞬間移動


食人花，等級還不夠的話，摸摸鼻子就跑。

可從第十九級開始修練，這是一種能夠打亂空間的強大魔力，能夠隨機傳送人體，如果遇到有心懷不軌的PK手在你身邊徘徊，若確定打不過，可以用此招數逃離現場。瞬間移動分為三個程度：程度一：於第十九級開始修練；程度二：於第二十二級開始修練；程度三：於第二十五級開始修練。

大火球

可從第十九級開始修練。此招為小火球的進化型，威力增強，但與其所消耗的MP比較起來，實在不太划算。不過聽說打祖瑪的衛士會有特別的效果，還是加減練一練。大火球分為三個程度：程度一：於第十九級開始修練；程度二：於第二十三級開始修練；程度三：於第二十五級開始修練。

爆裂火燄

可從第二十二級開始修練。一種能產生高熱火燄的的法術，此種魔法能迅速抽完氧氣，使敵人窒息受傷，且能夠大面積殺怪物，此魔法的攻擊範圍為3×3。爆裂火燄分為三個程度：程度一：於第二十二級開始修練；程度二：於第二十七級開始修練；程度三：於第三十一級開始修練。

火　牆


層層的火牆阻止敵人前進。

可從第二十四級開始修練，透過在地面上產生的一道火牆，使踏入的敵人受到傷害，該魔法的攻擊範圍為2×2，隨著訓練程度的提高，火牆的燃燒時間也將會延長，是一種PK與練級都不可或缺的魔法。火牆分為三個程度：程度一：於第二十四級開始修練；程度二：於第二十九級開始修練；程度三：於第三十三級開始修練。

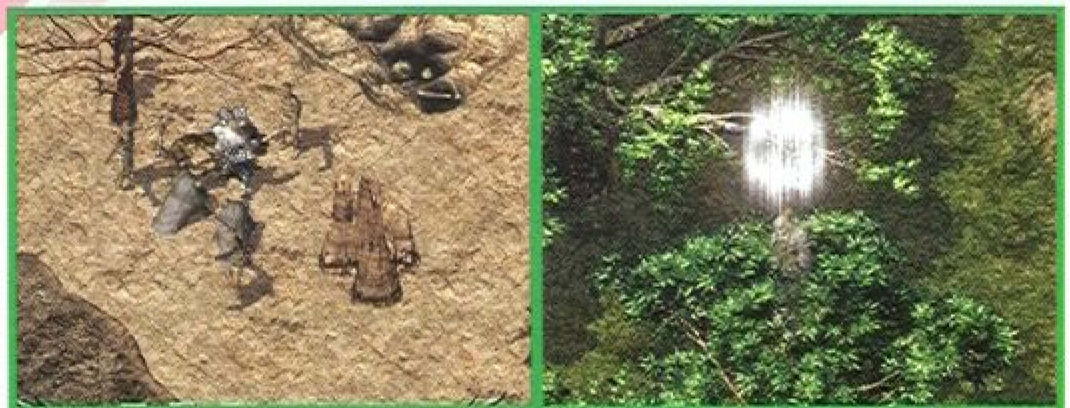
道士的法術

治癒術

可從第七級開始修練。是身為一個道士最基本的技能，可以恢復自己或他人的體力，等級越高，能夠恢復的體力越多，每使用一次會消耗4點魔力。治癒術分為三個程度：程度一：於第七級開始修練；程度二：於第十一級開始修練；程度三：於第十六級開始修練。



練到一定級數、兩兩互助殺守衛。



級數不高卻遭圍攻，趕緊點二下逃脫卷軸 爭取一線生機。

精神力戰法

可從第九級開始修練，修練的等級越高，在戰鬥時的命中率就越高。精神力戰法分為三個程度：程度一：於第九級開始修練；程度二：於第十三級開始修練；程度三：於第十九級開始修練。

施毒術

為道士的第一個遠程攻擊魔法，毒粉分為兩種，一種是灰色毒粉，中毒者會全身發綠，慢慢失去體力，另一種是黃色毒粉，可透過侵蝕目標的武器與防具，降低其防禦力與耐用力。施毒術分為三個程度：程度一：於第十四級開始修練；程度二：於第十七級開始修練；程度三：於第二十級開始修練。



中蜘蛛毒變綠，即使能施毒的道士也只能等待毒退。

靈魂火符

可從第十八級開始修練，為一種只能直線進攻的遠程魔法，攻擊火力不強，主要以引來怪物之用。靈魂火符分為三個程度：程度一：於第十八級開始修練；程度二：於第二十一級開始修練；程度三：於第二十四級開始修練。

召喚骷髏

可從第十九級開始修練，是一種使用護身符和復活力製造骷髏的法術，製造出的骷髏會是最忠實的追隨者也會幫忙打怪，而且骷髏本身也能升級呦，最高還能練到七級。召喚骷髏術分為三個程度：程度一：於第十九級開始修練；程度二：於第二十三級開始修練；程度三：於第二十六級開始修練。



道士練功毒粉四溢。

隱身術

可從第二十級開始修練，隱身術使怪物無法察覺你的存在，要在不動的情況下才能隱身。隱身術分為三個程度：程度一：於第二十級開始修練；程度二：於第二十三級開始修練；程度三：於第二十六級開始修練。

集體隱身術

可在第二十一級開始修練，為一種更強大的隱身術，能夠隱藏3×3範圍內全體玩家，為一種組隊時所使用的魔法，使用前得先告知隊友，只要有一人移動，法術就無法施展。集體隱身術分為三個程度：程度一：於第二十一級開始修練 程度二：於第二十五級開始修練；程度三：於第二十九級開始修練。

幽靈盾

可在第二十二級開始修練，可以增加道士的魔法防禦力，其有效時間隨著訓練等級的提高而延長。幽靈盾分為三個程度：程度一：於第二十二級開始修練；程度二：於第二十四級開始修練 程度三：於第二十六級開始修練。

神聖戰甲術

可在第二十五級開始修練，能夠提高防禦力，其有效時間是隨著訓練等級的提高以及精神力升高而增加。神聖戰甲術分為三個程度：程度一：於第二十五級開始修練；程度二：於第二十七級開始修練；程度三：於第二十九級開始修練。



會發出嘶嘶聲的紅蛇 還會伸長頸子咬人。

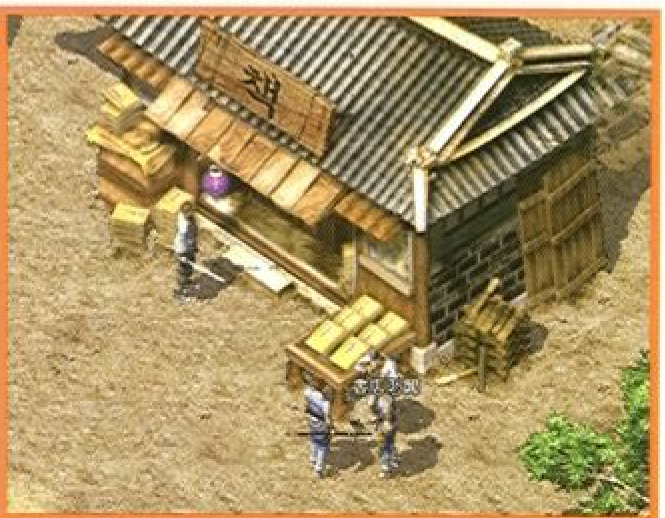


如何獲得自己第一項的技能、魔法與法術

當你了解原來傳奇遊戲裡有這麼多的眩目以及威力強大的道具，一定很想趕快擁有這些逸品以及絕技，親自親身體驗手握能砍天劈地的劍術、搖控指揮的雷電、遁形無蹤的隱身術、殺人於不知不覺的毒殺、還有能放狗咬人乖乖聽命的骷髏與神獸。不過萬丈高樓平地起，想要成為傳奇遊戲中的偉大英雄，就必須擁有這些技能、魔法或道術。當然也先得好好地累積自己的經驗值，還有多賺一點錢，才能買武器、買練劍秘笈、買金創藥、買盔甲、買符咒。

穿衣拿劍　去賺錢還有經驗值吧

剛開始玩傳奇遊戲的玩家，會發現自己體無完衣站在一個很邊境的村莊裡，羞羞羞啦！趕緊穿上布衣，手握木劍，殺雞砍鹿賺錢去。不過最好不要離開村莊太遠，否則遇到閒逛的半獸人，畫面就瞬間黑白，屍體橫陳原野。所以在第一級到第六級，玩家通常只能穿著布衣，拿著木劍、匕首、青銅劍或是具有魔力的烏木劍，斬斬雞、鹿獲得經驗值，並砍些肉賣取得金幣。不然就跑去殺殺稻草人、多鉤貓、釘耙貓，取得比較高的經驗值。運氣好的還有金幣，或是像烏木劍（魔力0-1）等寶物會從牠們的身體爆出來。所以所有玩家都得經過這樣的奮鬥過程，才會不斷地升級以及擁有財富，以供日後買寶物或秘笈時方便使用。



技能書店，要能技藝精進，就要先買書勤讀。

興奮買書進修去



烈火劍術，想要練成華麗絕招嗎？按步就班功必成。

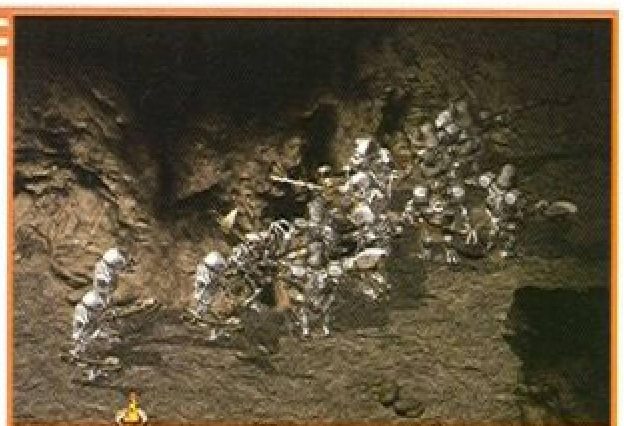
經過這些大量戰鬥，玩家們總算升到第七級，就能提起輕鬆愉快的雀躍腳步，穿過大街鑽進小巷，跑到附近最近的技能書店，趕緊摩拳擦掌準備修練自己的第一項技能。如果你的職業是戰士，就選購一本「基本劍術」。如果你是魔法師，就去買一本「火球術」。或者你是道士，就買一本「治癒術」噹！千萬不要分神買錯了，一個玩家可以設定兩個角色，不要不小心搞混自己是點啥身份進入遊戲的，否則買錯賣掉，可能只賣原書價一半的價錢。不過也不要一時興起，看到更高段的劍術、魔法或道術的秘笈，就很興奮地買下來，這是沒有必要的。不過，真的倒是可以稍微滿足一下虛榮心。

要怎麼練成武功呢？

好囉！秘笈在手要如何練功，才能夠將秘笈當中的精華心領神會，把玩在手上時能運用自如呢？別擔心！這一點都不難，只要幾個簡單步驟就搞定。現在以魔法師為例喔！在書店裡頭向老闆買到魔法書後，雙擊魔法書並且確認要修練，即可學會魔法。此時再點擊技能窗口，就可以看見魔法已經列在裡面，再點擊魔法，就會出現視窗，引導玩家建立快捷鍵。這樣一來，當魔法在日後學會各式各樣的魔法時，熟記快捷列，輕輕翹腳一按，就能把敵人轟成香噴噴的烤獸肉。當你擁有了第一項的技能、魔法與道術，就是你要開始遠征的時候，漸漸你要含淚揮別溫暖的家鄉，準備接下來迎接深邃未知的浩瀚長征。



戰士、魔法師、道士猛招盡出，威震八方



妖陣白骨，要夠強才能打敗。





具有智勝力量的套裝道具大公開

你知道什麼項鍊加什麼戒指加什麼頭盔再加什麼東西，會組合成具有絕勝力量的武器套裝系列嗎？在傳奇中，設計者設計了幾款具有神秘力的的強大套裝，這些秘密是遠古文明智慧的結晶，具有先祖的祝福與詛咒，時間流轉，一直流傳到今天的傳奇遊戲中，產生不同屬性力量的套裝。套裝總共有三套，分別由不同的特定道具所組成，以下就就為國民詳細解說。

天地同歸系列

這套物品是由一個有著極高度智慧的人所創造的，能帶領同一隊伍的成員，迅速移至其隊伍首領所在的地方，像是當隊



伍首領在攻城時發現自己後援不夠，而發出求救信號時，隊伍同伴趕緊施展此套裝力量，迅速集合隊友以增加更多力量　，家人同心，齊力斷金。這樣的一個套裝需要哪些道具？完整的一組套裝，包括了4種道具：記憶頭盔、記憶項鍊、記憶手鐲、記憶戒指。接下來就瞧一瞧天地同歸的道具屬性，了解了屬性才會知道自己是不是夠資格穿戴。



記憶項鍊：
等級要求26、攻擊力 2－4、重量1、耐久度8



記憶戒指：
等級要求26、攻擊力 1－3、重量1、耐久度7



記憶頭盔：
等級要求26、攻擊力 3－3、重量7、耐久度8



記憶手鐲：
等級要求26、攻擊力 1－1、重量1、耐久度6

神之祈禱系列

在古代的聖奧國，有一個鐵匠因為親眼見到家人慘遭殺害，傷痛之餘，作了一場法祭將家人的靈魂召回，經巫師詢問



同意後，工匠就以他們的靈魂打造出五件寶物，這五件寶物合起來就是神之祈禱系列。此套裝所發揮的力量，真的像是怨靈所發出的力量，充滿了詛咒與邪惡，讓天地顛倒是非，陷入一片愁雲慘霧的境地，很恐怖呀。



祈禱之劍：等級要求20 、攻擊8－20 、準確度 +3、攻擊速度－１、重量１０、耐久度10



祈禱項鍊：
等級要求15、道術0－4、重量1、耐久度5



祈禱戒指：
等級要求15、魔法1－5、重量1



祈禱頭盔：
等級要求18、防御3-4、魔御1-2、重量2、耐久度5



祈禱手鐲：
等級要求15、攻擊0-2 、重量1、耐久度5

神秘套裝系列









神秘套裝神祕在哪裡？在於還沒有使用前，神秘套裝中的任何一件道具都沒有屬性，只有在穿載完畢之後，才會依職業的屬性，以及等級的高低，對應出神秘套裝所賦予的能力。如果你是戰士，可能會迅速恢復生命值15％。如果你是魔法師，可能會增加魔法盾效果時間。如果你是道士，可能會增加施毒術、神聖戰甲術的效果時間。神秘套裝所發揮的功效並無法明確指出有啥特效，一切就看你當時的職業與等級而定嚕。而各道具的屬性，也只能在使用之時才會顯示出各道具屬性的詳細資料。神秘套裝的道具包括：神秘戒指、神秘腰帶、神秘頭盔、神秘之水。神秘之水是作為穿戴神秘套裝的玩家受到詛咒時解除詛咒的必須物品。





公會團結攻城大作戰



公會，就是具有某些相同目的與條件的人，大夥兒聯合起來，以完成神聖無敵的超級任務。在傳奇遊戲裡頭，孤家寡人一個，玩起來會稍微辛苦一些，所以最好是要組成戰士、魔法師、道士三者兼有的公會，才能攻守平衡。你一電、我一砍、他一守、完成攻下沙巴克城的重要任務。為什麼要攻下沙巴克城呢？遠因就是要完成瑪法大陸上僅存人類所肩負偉大任務！不過近因就是：有好康的啦！到底有啥好康呢？當上沙巴克城城主，會有多到淹腳目的珍寶與奇幻武器，而且還可以翹腳就有錢賺呀！

建立公會的條件

想要建立公會可是有條件的，如果在大街上隨便找個阿貓阿狗就能組成公會，那公會就不稀奇摟，畢竟物以稀為貴！大家都能擁有的東西，好像也就沒有那麼稀罕了，所以當然就需要條件限制嚕，那麼是怎樣的條件限制呢？就只要兩種東西啦！第一是100萬的金幣，第二是沃瑪教主的角。100萬金幣很好理解吧，那沃瑪教主的角呢？誰是沃瑪教主？要去哪裡找角呀？以下我就來說給你聽。



比奇國王，想要成立公會就要找他喔！

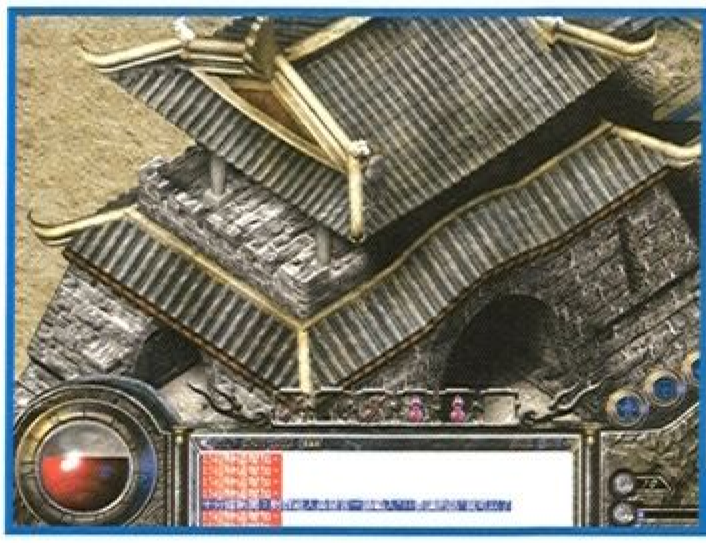


比奇宮殿，中東風混雜著敦煌風的室內設計

沃瑪教主之身世

誰是沃瑪教主呢？在遠古時代，當魔鬼王國受到僅存人類勇猛的反擊之後，沃瑪信仰由魔鬼政權裡分裂出來，而他們的手中，握有一本傳世經典－沃瑪魔法書，而這一支神秘的宗教也是根據這部魔法書累世所積累發展出來的。為了保護後代的子孫，他們號召49個當時魔法力量強大的長老們，在神秘山洞深處召集邪惡力量，並將之灌注在這一本魔法書裡頭。依憑著這股力量，沃瑪信仰就從中分離出來，漸漸復甦成沃瑪民族。他們有了一個新的沃瑪神靈，也建造了一座新的廟殿以祭拜供奉沃瑪神靈。廟殿裡頭有根據沃瑪的特殊文化所創造的迷宮，裡頭的建築非常複雜，在裡頭可要非常小心，一不留神就會迷路了。





巍峨雄峙不搖的比奇城門。

砍劈取角成立公會去

所以嚕，要找到沃瑪教主取角，就得先找到沃瑪神殿。得先號召伙伴，前進沃瑪神殿，披荊斬棘，取得其角。不過當然要找等級高的，可以兩個戰士配一個道士，戰士在前線猛劈，道士在後面補給體力。或是戰士加魔法師再配上一個道士，因為沃瑪教主也非泛泛之輩，大斧一劈就失了好多血，所以一定要有道士在後頭補血，搭配戰士在最前線當肉墊，魔法師遠距離發功。拿到沃瑪教主的角，大家把口袋裡的錢掏出來之後湊一湊，就有100萬嚕，如果還湊不齊的話，還是認命一些，去礦坑裡頭勤快挖礦，要挖礦得先有等級十一，再去毒蛇村買鶴嘴鋤就行嚕。有了沃瑪教主的角與錢，到比奇城堡裡頭，找到比奇王宮，再找裡頭身著白袍的比奇國王，游標點擊一下國王，會出現一些對話方塊，點選要創建公會之後　會有資格審查，註冊公會的名稱等步驟，這樣就可以成立公會嚕。





攻城之戰，各路好漢齊聚出勁招勢不可擋。

金庸群俠傳 online

全真教全剖析

全真教的祖師王重陽，被尊為武功「天下第一」，更在華山論劍時技拔頭籌，被譽為『中神通』王重陽。而重陽祖師在養身、修道方面尤其注重，並且立下清規，全身弟子需齋戒茹素，且不得娶妻，是道教之中屬於相當嚴謹的一個分支喔！



全真教 online



違反門規的行為：

1 善惡值低於 -399
2 殺死古墓弟子超過 10 人
3 PK 值大於 10
4 同門相殘
5 已結婚之全真弟子（未經掌教真人試練及許可）
6 全真教公敵

◆ 執行違反門規處罰的師父：

馬鈺、劉處玄、丘處機、王處一、郝大通、譚處端、孫不二......等等

最新門派狀況：

全真七子之一的譚處端，根據劇情進行，在「葵花寶典」資料片後，已做死亡處理，日後拜師時，玩家將無法拜入其門下；其餘六子仍可拜師。

如果已拜入譚處端門下，日後若有需要回覆師父的任務、或是習武如有問題，均可找掌教真人－丘處機處理。



●門派技能：養生

●門派武功學習條件：

種類	武功	學習條件	傳授師父
	※基本武學		
內	全真心法	入門功夫	全真七子
劍	全真劍法	入門功夫	全真七子
掌	昊天掌	入門功夫	全真七子
輕	金雁功	入門功夫	全真七子
	※進階武學		
內	先天氣功	全真心法 90 ，門派養生 100 ，基本內功 80	馬鈺／劉處一
劍	同歸劍法	全真心法60，全真劍法50，門派養生70，基本內功 50 ，基本劍法 40 以上	馬鈺、譚處端、丘處機、王處一、孫不二
陣	天罡北斗陣	全真心法80，全真劍法70，門派養生90，基本內功 70 ，基本劍法 60 以上	全真七子
搏	三花聚頂掌	全真心法 70 ，昊天掌 70 ，門派養生 80 ，基本內功 60 ，搏擊格鬥 60 以上	丘處機、郝大通
	※需配合任務才能學習		
劍	重陽劍法	條件有：1.郝大通或劉處玄的弟子 2.其他五子的弟子 依不同條件有不同的解法.......	山居隱士 漱流隱士 雲遊隱士 掌經道長





進階武功徹底攻略

學習重陽劍法：

觸發人物：

1.山居隱士　2. 漱流隱士　3. 雲遊隱士　4. 掌經道長

條　　件：

A.郝大通或劉處玄的弟子

基本內功 60 級、基本劍法 60 級、全真心法 70 級、全真劍法 80 級、　門派養生 80 級、善惡值 300 以上

B.其他五子的弟子

基本內功60級、基本劍法60級、全真心法70級、全真劍法60級、門派養生 80 級、善惡值 300 以上、同歸劍法 40 級以上

任務攻略：

1.至百花谷尋找山居隱士，他會教授重陽劍法至 20 級；需自修 21 至 30 級。當程度達 30 級時，他會告知玩家去解下一個任務。
2.至大理附近找漱流隱士，他會教授至 40 級。達 40 級時，他會告知玩家再去解下一個任務。
3.至南帝隱所找雲遊隱士，會教授玩家51級至60級的重陽劍法。
4.回到終南山全真教後山山洞中，找到掌經道長，且到達學習標準後，即可修習至 80 級。



門派事件狗仔報

排除七怪與丘處機之戰約：

觸發人物：	張志僊
條　　件：	1.全真弟子 2.養生 15 級　3.江湖歷練 750
任務攻略：	1.先從張志僊處得知江南七怪與丘處機比武之約。

2.得到馬鈺委託【馬鈺手諭】。
3.找到柯鎮惡。
4.將馬鈺的訊息帶到。
5.選擇挑釁（結束）或和解得到江湖歷練 +20，名聲 +2，學習點數 +10，殺氣 -300。



找尋藥材：

觸發人物：	張志素
條　　件：	1.全真弟子　　2.養生 10 級
任務攻略：	1.得知王處一受傷，餘毒未除。

答應取藥即得【王處一藥方】
2.西夏藥局尋找【王處一的藥】。
3.回覆王處一得到江湖歷練 +10，名聲 +5，交易熟練度 +50。



與江南七怪約定比武：

觸發人物：	王志明
條　　件：	1.全真弟子　2.養生 30 級以上 3.善惡 700　4.江湖歷練 700
任務攻略：	1.從王志明口中得知，比武之約，獲得【長春挑戰書】。

2.前去尋找江南七怪。
3.與江南七怪對決（戰鬥）。
4.戰勝得到江湖歷練 +50，名聲 +10。　50。

找尋楊康：

觸發人物：	方清曜
條　　件：	1.全真弟子　　2.養生 20 以上 3.善惡 500　　4.江湖歷練 300
任務攻略：	1.得知丘處機在尋找楊康之事。

3.答應找尋楊康，得到【丘處機手諭】。
3.在西夏皇宮找到楊康。
4.與楊康對決，得到【郭靖匕首】。
5.回覆丘處機得到江湖歷練 +50，學習點數 +10。

李莫愁討伐令：

觸發人物：	劉處玄
條　　件：	1.全真弟子　2.善惡 700 3.養生 30 級　4.江湖歷練 500
任務攻略：	1.在劉處得知討伐李之事，得到【長生子手諭】。

2.通知孫不二，得到【李莫愁的情報】。
3.前去尋找李莫愁。
4.戰勝得到：江湖歷練 +10，善惡值 +100，益精丹 6 個；戰敗無。

討賊令　：

觸發人物：	李志常、崔志方
條　　件：	1.全真弟子　2．江湖歷練 4 0 0 3.實戰經驗 1500
任務攻略：	1.由李處得知山下有盜賊出沒，得到【討賊書】。

2.邀崔志方一同前往。
3.決定討伐盜賊。
4.打倒盜賊。
5.拿【盜賊悔過書】回覆師承師父，得透力丹 3 個。

全真弟子結婚事件：

觸發人物：	掌理道長
條　　件：	1.全真弟子 2.全真心法 70 級 3.全真劍法 70 級（或昊天掌 70 級） 4.門派養生 70 級 5.善惡值大於等於 0
任務攻略：	1.玩家找掌理道長，在玩家未達條件時，會告知條件。

2.待條件達成後可讓玩家選擇結婚或不結婚。
3.選擇不結婚者沒事；選擇結婚者觸發戰鬥，對手為掌教真人－丘處機；周伯通會出來幫玩家說話。
4.若戰勝便可結婚。敗者，必須重試。

三國演義online

天地商行與拍賣屋功能大剖析



雖說身處亂世，物價一夕數變，但是三國的玩家們並未因為波動的幣值而退縮，反而立志想盡各種方法賺更多的三國幣，畢竟人無「錢」而不立，沒有一些資產作為基礎，如何在三國演義Online中脫穎而出呢？在此為各位大家介紹兩個好用的功能，保證你名利雙收、天天笑呵呵！



發達之路向前行

所謂的「賺錢致富」是門相當高深的技巧，現實生活如是，在線上遊戲更是如此，撇開立足點包括進入時間、等級的差異之外，技巧真的非常重要。總的來說在三國賺錢途徑可以分為兩大類，其一為老老實實練技能賺錢，二為出城打怪靠拾得寶物拍賣賺錢。其他相關賺錢技巧如PK玩家撿骨過於卑劣、囤積糧食以待奇貨可居者也非善類、聊天要錢的手段更難以致富，故在此存而不論。茲就現存合法的賺錢管道加以說明：



工作技能可說是在三國世界不可或缺的。

技能取向　致富流程

沒有工作技能要在三國生存可是難上加難，想要提昇武功等級？增加名聲做官？養馬？組織義勇軍？這些種種都需要一技在身，才能確保收入的穩定進帳，也才能持續支持個人的生涯規劃。練技賺錢的流程如下：

購買工具 → 到工具相對應的工作區工作

→ 獲得物資 →
- 負重不足 → 買賣物資或存錢莊
- SP不足 → 客棧休息
- 工具損壞 → 買賣工具

→ 繼續回工作區工作。

說明：

透過以上的流程，我們可以得知，物資的販賣是練技能的主要收入，雖然技能等級的提昇才是重點，但是經由等級提昇的附加價值，對於玩家而言才是最即時而實際的。只不過以如此的程序而言，一趟完整的流程必須包括：

1. 練技能本身所需的時間
2. 步行至市集及買賣工具、物資的時間
3. 步行至錢莊及存取物資的時間
4. 步行至宮宅及捐獻提昇名聲的時間
5. 步行至客棧及休息的時間。



在使用腳伕功能前，負重滿了、工具壞了，都要來這裡報到。



走到客棧睡覺？拜託！什麼年代的事啊？！



腳伕的存物品功能，會讓你的錢莊裝滿。

這五段時間加起來，以一個負重335、SP129的角色來說，玩家聚精會神隨時在線上的情況之下，大約需要一個小時左右才能完成，因為體力沒了得隨時休息、負重卻不一定滿、工具的耐久度也沒了要買等等許許多多雜事，因此跑好幾次是一定要的：更重要的是若是一沒注意狀況，漏了某個細節的話，練技的動作就會停止，而掛在網路上的時間就這麼白費了！雖然說玩家上線的目的就是為了玩遊戲，但是以練技能這樣公式化的步驟而言未免太過乏味，因此新一代的練技功能就此產生了！究竟詳情如何？請見以下「天地商行包山包海無往不利」的介紹。

拍賣取向

致富流程

說到拍賣，一定有很多人對於線上遊戲的拍賣交易功能頗有微詞，雖然拍賣能讓人一夕致富，但也有不少人上了當吃了虧，到最後反而起而效尤，變成騙子的一份子，造成公頻上洗頻叫罵聲不絕，還得勞動警方出面抓賊，以致社會上對線上遊戲的觀感普遍不佳，玩家們也變成了無辜的受害者。



在此先將拍賣的流程做一說明：

打怪撿寶 → 在公頻上公佈 → 由公頻玩家叫價／以私人頻道議價 → 錢莊取貨，銀貨兩訖。

說明：

1 這算是一個最為簡便的拍賣方式，但是例，拍賣之前玩家們必然要經過一段漫長的練功期，因為好的寶物不會從田鼠或蜻蜓等弱小NPC裡頭掉出來，也不會在大地圖上不小心地讓人發現，而通常是在各大洞窟裡，被強大的NPC佔為己有，玩家想向他們挑戰，還必須有點真功夫才行呢！建議玩家於武功等級20級以上再前往洞窟打怪，如果玩家經由練技賺了不少錢，拿這些錢來購買高等級的武器防具再出發也可以，不過比較傷錢就是了！



想打田鼠打出鐵脊蛇矛嗎？你該不會是玩錯遊戲了吧！



洞穴中的NPC威力強大，相對掉寶的品質也比洞外好上一大截。

2 接著在公頻上釋放你有好寶物的消息，並先訂一底價，訂價的基準是該武器的性能及耐久度、稀有度。訂完之後自然會有人來和你議價，越多人競標價錢理所當然會水漲船高啦！當沒人出更高價錢時，就可以開始喊次數，三次之後即可成交。為節省飲水度，你可以在公頻上先說明「意者密，價低不回」，意思是說「請用私人頻道與我議價，但價格出太低的仁兄，我可是不理你的喔！」這樣也能達到拍賣的目的。





琳瑯滿目的公頻訊息，真讓人眼花撩亂！

3 重頭戲來了，交易的瞬間就是騙子出招的時刻。兩人先約定好地點見面，再用「團／行動／交易」這個指令，將銅錢符號指向對方，對方收到訊息後同意接受交易，就會出現交易介面，賣方將寶物拖曳過去，買方則按下中央的八卦圖案，輸入當初議定的價格，所定之後按圈，交易即可完成。不過賣方可能將耐久度0的寶物拿去交易、而買方也有可能故意少輸入一個0，500000變成50000，若是兩造之間沒有看清楚，糊裡糊塗的按圈的話，日後想要追回失物可是難上加難了啊！



快補血！被打掛了可沒人來救你喔！



這是最後的步驟，按圈之後一切的命運就此決定了！



交易的當下，玩家務必睜大眼睛耐久度及性能是否符合需要！

雖然公頻喊價有其便利性與即時性，但是沒有一明確的規範，導致買賣雙方必須共同承擔風險，對於玩家來說，實在並不公平，於是拍賣屋的設定也就應運而生，至於拍賣屋究竟有何稀奇，請看以下「拍賣屋買低賣高大發利市」詳盡介紹。

天地商行包山包海無往不利

天地商行顧名思義，是個包山包海大小通吃的商行，但究竟做的是什麼生意可沒人知道，不過經由專人的詳盡解說之後，我發現這竟是一個無比好用的掛網利器，玩家們真正有福了！

使用方法

天地商行其實是個幫玩家處理練技能時一些例行工作的腳伕功能，幫玩家跑腿買賣物品、跑腿存物品、連休息都能代勞，不能不說服務周到！進入大家熟悉的工作區之後，發現怎麼路旁多了一個人，原來他就是天地商行的駐城掌櫃（另一邊則是駐城雇員），他告訴我們天地商行從今天起開張，希望大家多多光臨。基本上天地商行的使用步驟有四：選擇僱用天數、繳交僱用費用、設定所需服務、開始工作。





天地商行的掌櫃會出現在礦區、而農耕區就是雇員來負責啦！

選擇僱用天數

共有一天、三天、五天等三種選擇，不過只要您未停止對商行的僱用，他們可是一直為您工作下去的喔。

繳交僱用費用

一天僱用費用為二百兩，且在每日子時準時從玩家的戶頭中扣款。

設定所需服務

經由一些設定，將可達到玩家所要的效果。這一部分稍後再表。

開始工作

還不快拿起你的工具，努力賺錢吧！

使用後心得

毋庸置疑的，天地商行雖屬小本經營，但其辦事能力絕非泛泛，舉凡顧客的需求，他都先一步為顧客設想周到，顧客只要將設定的工作完成，就能安安心心地去處理現實生活的事務，而不用緊盯著電腦螢幕了。唯一要注意的是，對於宮宅的捐獻部分，由於天地商行尚未與宮宅簽約，所以若要捐獻物資加名聲的話，還是得麻煩玩家們親自走一趟了。



宮宅捐獻比例值一次達100者，即可增加魅力經驗3點、名聲8，只要付出行動力10即可。

服務功能介紹

工作區小屋休息

再也不用辛辛苦苦跑到客棧，便能享受舒適的休息時光，補充體力又省時間，不過休息的錢還是要算的喔！



這是腳伕功能的主介面，設定好再開始工作。

賣材料

共可在六項初階技能之中做設定，勾選想要賣掉的物資，在玩家的負重滿了之後，天地商行的腳伕將自動幫您拿去市集賣，再也不用花您寶貴的時間。



所有的設定越細心越好，關係到玩家自身的權益啊！

存材料

設定方法同上，同樣在負重滿的時候，腳伕便會將所勾選的物資送去錢莊存入，而且只收手續費十兩，比起之前親自送去錢莊存，一項物品就收十兩便宜許多。不過當錢莊的物品存量限額滿了之後，腳伕就不再幫玩家存入，而是直接退還，這點請玩家注意。



存完材料之後，玩家唯一需要去錢莊的時候，就是去捐材料加名聲了！

買工具

若勾選此項而未選賣工具，當玩家的工具耐久度變成0的時候，腳伕將會自動幫您把這把丟棄，買一把新的使用，您可不用親自跑一趟了。

賣工具

若勾選此項，所使用的工具會在耐久度剩2的時候自動賣出，但若未勾選買工具的話，您的手中就沒工具可用了喔，這點請務必注意。

拍賣屋買低賣高大發利市

使用方法

開啓指令

原先在各城池內的設施，都有一座拍賣屋的設定，但是鑒於拍賣系統的便利性與即時性，特地將所有拍賣的消息設定在「團／行動／拍賣」的指令之中，只要是在城池內及房間裡都能開啓拍賣功能，工作區及城外暫不考慮開放。



拍賣屋看來不是很起眼，但是卻是個粉實用的功能！

拍賣步驟

1

開啓拍賣介面之後，可以見到共四個拍頻，若欲在拍賣一頻競標的話就按下其按鍵。



這就是拍賣介面的外觀



選中的拍賣物會呈紅色，設定底價後按圈即可進入拍賣的行列！

2

接著將出現一個欄位，裡頭出現你裝備欄內的物品，確定拍賣物後按下滑鼠左鍵，圈選的物品會呈紅色，再出一個底價，按圈確認，即可列入拍賣一頻的欄位中。

3 喊價

若有人中意你的拍賣物，就輸入喊價金額後，按下喊價的指令鍵，該玩家的姓名就會出現在拍賣物欄位之下，表示目前喊價最高者。

4 加價

而若有玩家想要競標，則在加價的欄位上輸入加價多少，按下加價指令鍵，該玩家的姓名就會取代前位出價者。



拍頻上熱鬧滾滾，就看玩家夠不夠眼明手快了！

5 成交

若此時沒有玩家繼續加價，便開始喊次數，數完三次之後，買賣雙方會同時收到跑馬燈的訊息，告知該拍賣物已經成交，買家會直接扣款並獲得該物，賣家反之（但是得到的款項會被扣除5%的手續費喔！）。

6 流標

同樣的，若該拍賣物無人喊價投標，系統喊三次之後，將自動退回玩家的裝備欄，表示流標，玩家可要好好斟酌底價及該物品的需求性，方能將流標情況降到最低。



與公頻之比較

拍賣功能其實與公頻上的拍賣方式大同小異，其拍賣物的價格均由玩家自行決定，不過玩家們其實還必須常上公頻看看目前的市場行情，否則拍賣時乏人問津可就白費了自己努力的心血了！以下是兩者之比較：

訊息清晰度

公頻是個龍蛇混雜之處，只要有飲水度，誰都能在此發言，而且葷素不拘，想要在此拍賣的玩家，若是發出的訊息不夠多不夠快，很快的便會被洶湧如潮水的發言給淹沒了，既費時又費力：而拍賣頻道介面簡單、訊息清晰明快，上手簡便，對於純粹想做買賣的玩家們其實是不錯的選擇。

買賣簡易度

公頻上議價對打字高手其實並不難，要找到買家其實也很方便，不過最麻煩的還是交易的過程，兩人必須約定地點見面再用交易介面買賣，同樣費時費力，「一分鐘幾十萬上下」的富翁玩家怎麼受得了？而拍賣頻道貼心的設計，讓玩家一旦拍賣成功，立即將貨款及物品送到玩家彼此的戶頭中，省了不少麻煩。

交易安全度

公頻上交易最怕就是受騙上當，因為買賣雙方玩家應得的資訊在公頻上變成殘缺不全，就有騙子會在其中混水摸魚，嚴重影響到遊戲的安全性：拍賣頻道內的拍賣物品雖然都由玩家先行釋出，有些惡劣的玩家還是會把耐久度0的裝備放上去拍賣，不知道的人還標得很開心，等拿到拍賣物品時就準備吐血了！因此對於其耐久度及性能玩家可以先行移動滑鼠觀看，再視底價的的合理與否，開始喊價或加價，而賣方也能在交易完成後收到正確無誤的貨款，整體而言交易安全度提昇不少。



拍賣屋的內部陳設極其華麗！

仙境傳說

頭飾裝備樣式大公開暨入手法



在《仙境傳說》中，能變換造型的地方也只在於頭飾部分，而通常一般人並沒法全部擁有，更遑論穿戴在頭上的可愛模樣了（當然是說女性角色囉！綁個大蝴蝶結在男性角色頭上能看嗎……）。所以，這邊蒐集了遊戲中所有頭飾的造型圖來分享給大家，更可以知道該去哪邊打什麼怪物才會有機會得到，大家一起來收集吧！

※表中物品名稱及怪物名稱可能會因新幹線的翻譯而有所變動，有些則是我無緣得見真正的品名而自己下的名稱，還請以當時遊戲中的名稱為主。而附註欄中提到的可裝備職業包含該職業的二轉職，例如盜賊可裝備的話表示二轉後的刺客也能裝備。

上段

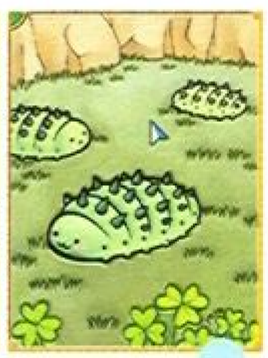


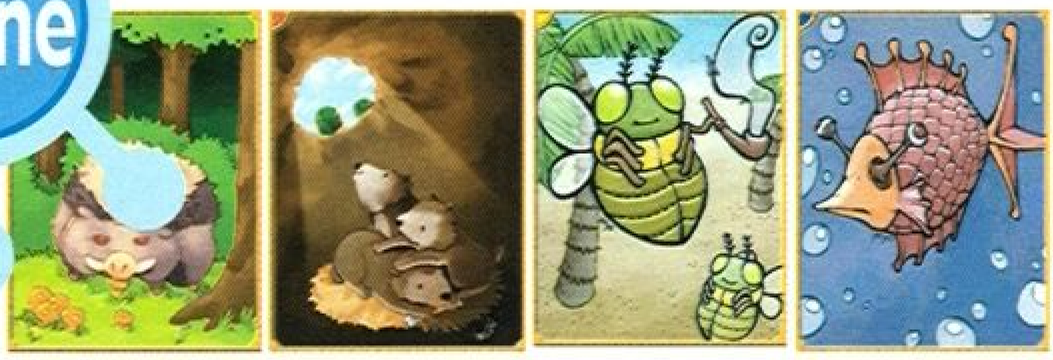
物品名稱	防禦力	重量	購買地點及掉落怪物	附註
蝴蝶結	1	5	斐揚城防具屋 吸血蝙蝠	全職業裝備；MDef+3；蝙蝠掉落有一洞
大蝴蝶結帽	2	20	蛙王（27號地圖）	全職業裝備；MDef+3
裝飾用的花	0	10	克瑞米	全職業裝備
裝飾用向日葵	1	10	噬人花（6號地圖）	全職業裝備
髮夾	1	10	藍兔（23號地圖）	全職業裝備
貓髮夾	2	10	貍貓（62號地圖） 北之森1樓	全職業裝備
聖職者帽	4	10	普隆德拉城（主城）大聖堂；闇神官（礦坑地下3樓）	服事專用；闇神官掉落有一洞

物品名稱	防禦力	重量	購買地點及掉落怪物	附註
有邊的帽子	2	20	普隆德拉城（主城）防具店；蘑菇、毒蘑菇	全職業裝備，蘑菇和毒蘑菇掉落有一洞
花飾髮夾	2	10	木乃伊犬（金字塔4樓和地下3樓）	全職業裝備
黑色扁帽	5	10	馬克（海洞3樓以下）	服事；MDef+3
圓帽	3	30	舊的藍色箱子	全職業裝備
回憶帽	3	40	蝗蟲王（35號地圖）	全職業裝備
紳士帽	3	40	綠龍蠅 （綠蒼蠅王，47號地圖）	全職業裝備
學生帽	2	10	艾爾貝塔城（商人城）交換所；製作方式：老虎的腳掌10個	劍士、商人
羽毛帽子	4	30	艾爾帕蘭城（未開放之城）交換所；製作方式：羽毛300根+回憶帽1頂	弓箭手專用；AGI+1

物品名稱	防禦力	重量	購買地點及掉落怪物	附註
牛仔帽	3	40	狼王(70號地圖)	全職業裝備
學士帽	3	10	普隆德拉城(主城)交換所：製作方式：幻想花、蘆薈、西納雷草、蔓特草各1株	全職業裝備
斗笠	3	30	艾爾帕蘭城(未開放之城)交換所：製作方式：瑪那樹枝120根	全職業裝備
巫師帽	4	30	綠腐屍(金字塔4樓和地下2～3樓)、巫婆	法師專用；MaxSP+100
海盜船長帽	5	50	海盜之王(沉沒之船1樓)	全職業裝備；VIT+1
護士帽	1	10	鬼女(63號地圖：僵屍洞4～5樓)	服事專用；LUK+1
聖誕帽	1	10	聖誕波利	全職業裝備；MDef+1、LUK+1
頭巾	1	10	斐揚城防具屋：邪駭海盜(沉沒之船1～2樓)	全職業裝備
殭屍帽	5	30	僵屍(僵屍洞3樓)	初心者以外其他職業；上中下段涵蓋
普隆德拉軍帽	4	40	舊的藍色箱子	劍士、商人、弓箭手、盜賊
糞便	0	70	大腳熊	全職業裝備
裝飾用蛋殼	3	20	有殼小雞	全職業裝備
白色頭紗	0	10	普隆德拉城（主城）婚禮名店	全職業裝備(限女性)；MDef+5
安全帽	3	50	土撥鼠(礦坑地下1～2樓)、邪駭礦工(礦坑地下2～3樓)	全職業裝備；MDef+3
獸人族頭盔	5	50	獸人骷髏(歐克洞1～2樓)	劍士、盜賊、商人
骷髏頭盔	7	80	舊的藍色箱子	劍士、商人；限定Base LV70以上裝備
無邊帽	4	40	普隆德拉城(主城)防具店、依斯魯得島(劍士城)防具店、艾爾貝塔城(商人城)防具店；基爾瑟(蟻洞)	劍士、商人、弓箭手、盜賊；基爾瑟掉落有一洞
兔子髮夾	2	10	各地卡普拉服務人員(男)；製作方式：軟毛100個+四葉幸運草1株+珍珠1顆+貓髮夾1頂	全職業裝備；LUK+2





物品名稱	防禦力	重量	購買地點及掉落怪物
醫師髮夾	1	10	艾爾帕蘭城(未開放之城)交換所；製作方式：鐵100塊+受損的鑽石1顆+頭巾(黑)1頂

＊附註：全職業裝備

物品名稱	防禦力	重量	購買地點及掉落怪物
光環	0	10	魂靈波利(44號地圖)、白幽靈(吉芬塔2～3樓；斯芬克司迷宮地下2～5樓；沉沒之船2樓)

＊附註：全職業裝備

物品名稱	防禦力	重量	購買地點及掉落怪物
天使髮夾	2	10	天使波利(14、44號地圖)

＊附註：全職業裝備；MDef+3、AGI+1、LUK+1

物品名稱	防禦力	重量	購買地點及掉落怪物
惡魔髮夾	3	30	小惡魔(吉芬塔4樓，地圖未開放)

＊附註：全職業裝備；MDef+2、STR+1

物品名稱	防禦力	重量	購買地點及掉落怪物
海盜頭巾	1	10	邪骸海盜(沉沒之船1～2樓)

＊附註：全職業裝備；STR+1

物品名稱	防禦力	重量	購買地點及掉落怪物
金皇冠	3	35	蜂后(7號地圖)

＊附註：初心者以外其他職業；INT+1

物品名稱	防禦力	重量	購買地點及掉落怪物
王冠	4	40	俄塞里斯(金字塔4樓)

＊附註：初心者以外其他職業(限男性)；INT+2；限定Base LV45以上裝備

物品名稱	防禦力	重量	購買地點及掉落怪物
后冠	4	40	不明

＊附註：初心者以外其他職業(限女性)；INT+2；限定Base LV45以上裝備

物品名稱	防禦力	重量	購買地點及掉落怪物
防風鏡	5	30	土撥鼠(礦坑地下1～2樓)

＊附註：劍士、盜賊、商人；上中段涵蓋

物品名稱	防禦力	重量	購買地點及掉落怪物
黃金帽子	10	10	黃金蟲(下水道4樓)

＊附註：初心者以外其他職業；限定Base LV40以上裝備

物品名稱	防禦力	重量	購買地點及掉落怪物
小角髮夾	6	100	死靈(吉芬塔4樓)

＊附註：初心者以外其他職業；限定Base LV50以上裝備

物品名稱	防禦力	重量	購買地點及掉落怪物
頭盔	6	10	依斯魯得島(劍士城)防具店：舊的藍色箱子

＊附註：劍士專用；由藍色箱子入手有一洞

物品名稱	防禦力	重量	購買地點及掉落怪物
石頭盔 (裝備圖：無圖)	4	50	吉芬城(魔法師城)防具店；舊的藍色箱子

＊附註：劍士、盜賊、商人；由藍色箱子入手有一洞

物品名稱	防禦力	重量	購買地點及掉落怪物
戴在頭上的環型裝飾品	30	30	吉芬城(魔法師城)防具店；蛇女伊絲(金字塔4樓和地下2～3樓)

＊附註：魔法師、服事；MDef+3；蛇女掉落有一洞

物品名稱	防禦力	重量	購買地點及掉落怪物
神槍手蘋果頭盔	0	20	邪骸弓箭手(金字塔2～3樓、殭屍洞3～5樓)

＊附註：弓箭手專用(目前全職業都能裝)；DEX+3

物品名稱	防禦力	重量	購買地點及掉落怪物
燈蕊飾品	1	10	鬼火(60號地圖、殭屍洞4～5樓)

＊附註：全職業裝備

物品名稱	防禦力	重量	購買地點及掉落怪物
停止告示板	1	40	夢羅克城(盜賊城)交換所；製作方式：瑪那樹枝50根+黑色染料1個

＊附註：全職業裝備

物品名稱	裝備圖	防禦力	重量	購買地點及掉落怪物	附註
Kaho的角	無圖	5	10	不明	全職業裝備；STR+5、INT+5、VIT+10、AGI+10、LUK+20、MDef+10
厚重皇冠		4	60	舊的藍色箱子	劍士、商人；MDef+3、INT+1、LUK+1；限定Base LV60以上裝備
耳機		3	20	吉芬城(魔法師城)交換所：製作方式：鋼鐵40塊+酒精1瓶+神之金屬1塊+煤礦1塊	全職業裝備
紅寶石飾品		3	20	舊的藍色箱子	全職業裝備；MDef+4、STR+1、INT+1、LUK+1；限定Base LV55以上裝備
耳罩		3	0	斐揚城交換所：製作方式：軟毛200個+受詛咒的紅寶石1顆+耳機1付	全職業裝備
亡者三角帽		0	10	魂靈波利(44號地圖)	全職業裝備；AGI+2
星星髮夾		1	10	傀儡娃娃(沉沒之船2樓、吉芬塔3樓)	全職業裝備
花帽子		0	10	月夜貓(殭屍洞5樓)	全職業裝備
演劇用道具		1	10	斐揚城交換所：製作方式：韓服4件	全職業裝備
葬儀白帽		1	10	舊的藍色箱子	全職業裝備
白角頭盔		2	10	波利王(57號地圖、北之森3樓)	全職業裝備
原住民髮夾		3	10	哥布林次男(34、39號地圖)	全職業裝備
頭巾(黑)		2	10	哥布林三男(34、39號地圖)	全職業裝備
羊角帽		5	80	巴風特(北之森3樓)	劍士、商人；STR+1
鹿角髮夾		4	50	艾爾貝塔城(商人城)交換所；製作方式：惡魔的角20支	劍士、商人
昆蟲的血		2	10	搖滾蝗蟲	全職業裝備
天線飾品		3	10	狄奧斯(海洞5樓)	全職業裝備
竹蜻蜓髮夾		1	10	赤蒼蠅(北之森1樓)	初心者以外其他職業
頭眼鏡		1	10	舊的藍色箱子	全職業裝備
小丑帽		1	10	裘卡鬼牌(不明)	全職業裝備；MDef+5











物品名稱	防禦力	重量	購買地點及掉落怪物	附註
眼鏡	0	10	艾爾貝塔城（商人城）防具店	全職業裝備
太陽眼鏡	0	10	艾爾貝塔城（商人城）防具店	全職業裝備
高級太陽眼鏡	1	10	夢羅克城（盜賊城）道具店	全職業裝備
旋轉眼鏡	1	10	艾爾貝塔城（商人城）防具店	全職業裝備
迷你眼鏡	1	10	舊的藍色箱子	全職業裝備
蛙鏡	0	10	艾爾貝塔城（商人城）防具店	全職業裝備
眼睛模樣眼鏡	1	10	野豬（40、北之森1～3樓）	全職業裝備
時髦的眼罩	0	10	哥布林四男（34、39號地圖）	全職業裝備
蝴蝶面罩	0	10	蛀蟲（4、5、69號地圖、吉芬塔1～2樓、北之森1樓）	全職業裝備
歌劇面罩	2	20	艾爾帕蘭城（未開放之城）交換所；製作方式：鋼鐵20塊+哀唱草1株	全職業裝備
心狀眼鏡	1	10	舊的藍色箱子	全職業裝備
眼罩	0	10	斐揚城防具店	全職業裝備
單眼眼鏡	0	5	普隆德拉城（主城）道具店	全職業裝備
眼帶	0	10	舊的藍色箱子	全職業裝備
妖精的耳朵	0	10	基爾瑟（蟻洞）	全職業裝備；限Base LV70以上裝備
守護劍士頭盔	2	30	人魚（海洞3樓）	劍士專用；限Base LV65以上裝備






中下段

物品名稱	裝備圖	道具圖	購買地點及掉落怪物
整人面具			哥布林三男（34、39號地圖）
防禦力 1	重量 10		＊附註：全職業裝備

物品名稱	裝備圖	道具圖	購買地點及掉落怪物
笑臉面具			哥布林次男（34、39號地圖）
防禦力 1	重量 10		＊附註：全職業裝備

物品名稱	裝備圖	道具圖	購買地點及掉落怪物
小妖精面具			哥布林長男（34、39號地圖）
防禦力 1	重量 10		＊附註：全職業裝備

物品名稱	裝備圖	道具圖	購買地點及掉落怪物
焊接用遮面罩			吉芬城（魔法師城）交換所：製作方式：鋼鐵50塊
防禦力 1	重量 10		

＊附註：商人專用；限Base LV50以上裝備

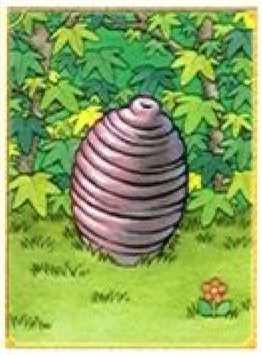
物品名稱	裝備圖	道具圖	購買地點及掉落怪物
防毒面具			麥斯特（礦坑2～3樓）
防禦力 1	重量 10		＊附註：全職業裝備

物品名稱	裝備圖	道具圖	購買地點及掉落怪物
望遠鏡			夢羅克城（盜賊城）交換所；製作方式：鋼鐵100塊+旋轉眼鏡1付
防禦力 1	重量 10		

＊附註：弓箭手專用；DEX+1；限Base LV50以上裝備

下段



物品名稱	裝備圖	道具圖	購買地點及掉落怪物
口罩			夢羅克城（盜賊城）防具店
防禦力 0	重量 10		

＊附註：全職業裝備

物品名稱	裝備圖	道具圖	購買地點及掉落怪物
示威用口罩			埃及奴隸（斯芬克司迷宮1樓）
防禦力 0	重量 10		

＊附註：全職業裝備

物品名稱	裝備圖	道具圖	購買地點及掉落怪物
白鬍鬚			吉芬城（魔法師城）道具店
防禦力 0	重量 10		

＊附註：全職業裝備

物品名稱	裝備圖	道具圖	購買地點及掉落怪物
豬鼻子			瘋兔、小豬
防禦力 0	重量 10		

＊附註：全職業裝備

物品名稱	裝備圖	道具圖	購買地點及掉落怪物
香煙			獸人戰士（32、33、34號地圖）
防禦力 0	重量 10		

＊附註：初心者以外其他職業

物品名稱	裝備圖	道具圖	購買地點及掉落怪物
煙斗			海王（60號地圖）、海盜船長（沉沒之船1樓）
防禦力 0	重量 10		

＊附註：初心者以外其他職業

物品名稱	裝備圖	道具圖	購買地點及掉落怪物
花葉			舊的藍色箱子
防禦力 0	重量 10		

＊附註：全職業裝備

物品名稱	裝備圖	道具圖	購買地點及掉落怪物
鐵口罩			皮里恩（蟻洞2樓）
防禦力 1	重量 30		

＊附註：劍士專用

物品名稱	裝備圖	道具圖	購買地點及掉落怪物
氧氣口罩			斐揚城交換所：製作方式：歐拉歐拉5盒
防禦力 0	重量 20		

＊附註：全職業裝備

物品名稱	裝備圖	道具圖	購買地點及掉落怪物
口啣葉			舊的藍色箱子
防禦力 0	重量 10		

＊附註：全職業裝備






軒轅劍Online

職業任務詳解攻略



隨著遊戲的逐步開放，許多玩家也會逐漸遇到一些瓶頸，而其中最常遇到的，就是各職業的特殊技能學習之任務得如何進行；為了方便玩家，小妹我特地將壓箱底的寶貴資料提供出來，還望各位好好指教喔！^_^

女學者：宣意軒

劍客

16級 狂風擺渡



到長陽城找到楊瑾(657.562)，他會陸續跟你要一些物品；根據小妹在旁邊觀看玩家解任務時所需要的物品，大概有：布衣(643.790)、笛子(468.585)、99個黃蓮(密境商大嫂206.334)、銀盾(579.436)、石敢神石(414.580)、哭泣面具(657.658)、橡皮靴(507.509)、繡花葉鞋(507.509)、鐵手套(573.540)、雍容衣裳(506.512)、丈八蛇矛(巨石林打牛小妖)等12項物品隨機出現。根據楊瑾的要求依序給他，就會得到狂風擺渡；如果運氣不好的玩家，解完時可能得會花上兩萬哦！

30級 六脈心法



到浮雲都找戚天健(528.575)，他手上有一個戚氏心法，希望你幫忙轉交給霸蒼原的黑蝙蝠隊長，並拿回隊長的武功心得。到了霸蒼原地下迷宮找到黑蝙蝠隊長，隊長表示現在還寫不出來，除非你先把玉變石送給乾妹姬儀女。姬儀女(193.627)位在陰淮平原鮪魚肚雕像的下面，會講一些搞笑的話；之後把玉變石給姬儀女之後，會給你一封書函，要你轉給隊長，隊長拿到之後會給你黑魔神咒語，之後回到霸蒼原交給戚天健，便會得到劍客30級六脈心法秘笈。

PS 由於目前霸蒼原關閉維修，詢問GM的結果，是，“霸蒼原居民要求重建家園，所以關閉中。”@@~~故本任務目前無法解，而這任務是小妹之前在測試伺服器霸蒼原尚未關閉時解的，日後地點可能有所變化，但是流程應該不變才是。

刺客

20級 神風槍(武器)



到長陽城找武一飛(502.707)，他本來是暗殺者，但是已經退隱江湖，可是暗殺者組織還是不放過他，他想請玩家幫他殺了暗殺者，答應會給一把壞掉的神風槍。之後往北門走到長城平原，暗殺者(514.540)就在城門外附近，殺了暗殺者也不一定會拿到那把刀，要打到她掉刀，拿到那把刀後回去交給武一飛，他會叫你去找赤壁沙漠中一個叫阿德(787.352)的修理神風槍；阿德會要求先給5個食人花礦石和5個飛蛇牙，食人花礦石得打食人花(518.486)，飛蛇牙就打飛蛇(714.485)，收集完成後一起交給阿德，就可換到神風槍。

PS 由於暗殺者長相與一般玩家類似，故有些新手誤以為是玩家，被殺後還在討論區說：軒網不是不能PK嗎？經其他玩家提醒，才知道那是NPC >_<

27級 仙靈氣息



翟夜谷的小孩瓶兒一直哭，說想念爸爸陸康，而陸康上崑崙山打獵後一直沒回家，要求玩家幫忙尋找。到崑崙山找不到陸康，但可在牛家莊上面的涼亭找到簡鳴(297.313)；知道陸康受傷在霸蒼原客棧後，到霸蒼原找到陸康，但他不會跟你說話。旁邊有一個巫大夫說，要打到藍影蛇唾液才可以治療，而藍影蛇在崑崙山的(344.456)。打到之後回去給巫大夫，就可以跟陸康說話，之後陸康會給玩家瓶之珮，表示給瓶兒的禮物，拿回給瓶兒，再找到陸夫人就可拿到妖醫--仙靈氣息法書。

PS 由於霸蒼原關閉中，故此任務暫時無法解，必須等霸蒼原開了之後才能解。

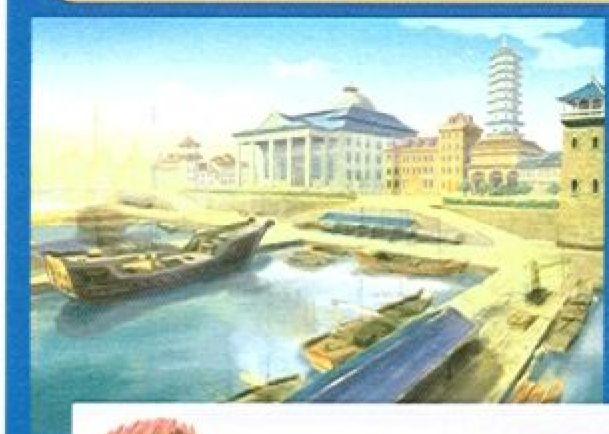
魔刀客

17級 巨魔再世



翟夜谷找狂刀客(280.187)，他會吟詩作對並要玩家回答作者名字，先後是李煜、李商隱，之後往赤壁沙漠的方向行去，可以找到鐵軌軌道東邊的余思(434.631)，拿著余思給的山水畫進入長陽城找墨雨(712.550)，拿到詩卷之後先回去找余思，再回翟夜谷找狂刀客就可以拿到巨魔再世法書。

PS 人類和修羅族有對立，所以修羅刺客可把山水畫請人族朋友代為交給墨雨，拿到詩卷之後再回翟夜谷給狂刀客，若是人類刺客，就請修羅朋友幫忙進入翟夜谷接任務。







25級 狂掃橫沙



在凌水港找獨孤凌(167.243)說話 他說其朋友頑天石(399.669)正在往崑崙山的路上，希望玩家可以幫忙阻止頑天石到崑崙山。答應之後到陰淮平原找頑天石，他說要跟孤獨凌一樣的雕刻刀，回去問孤獨凌，發現所謂的雕刻刀就是刃風刀，可以在三大主城(長陽城、翟夜谷、廣靈鎮)買到。買到之後再去找頑天石，他又說除非再給他10個洞湖石(洞湖石要打崑崙山的白猿，不好打@@")。再給頑天石10個洞湖石後，就會拿到信，再把信交給獨孤凌，就可以得到狂掃橫沙法術。

武術家

21級 長空踢



首先去翟夜谷找天空使者逊夜(304.223)講話，她會給你一封挑戰信，希望交給長陽城的程迅(556.523)，之後會得到一封回信和長陽餅：回到翟夜谷交給天空使者逊夜，他會給玩家一個令牌，再分給玩家一個長陽餅，之後拿著令牌去巨石林的石林族門口旁找天空(542.456)，把令牌給他就會學到長空踢武功。

PS 長陽餅可以補血900點，非常實用。

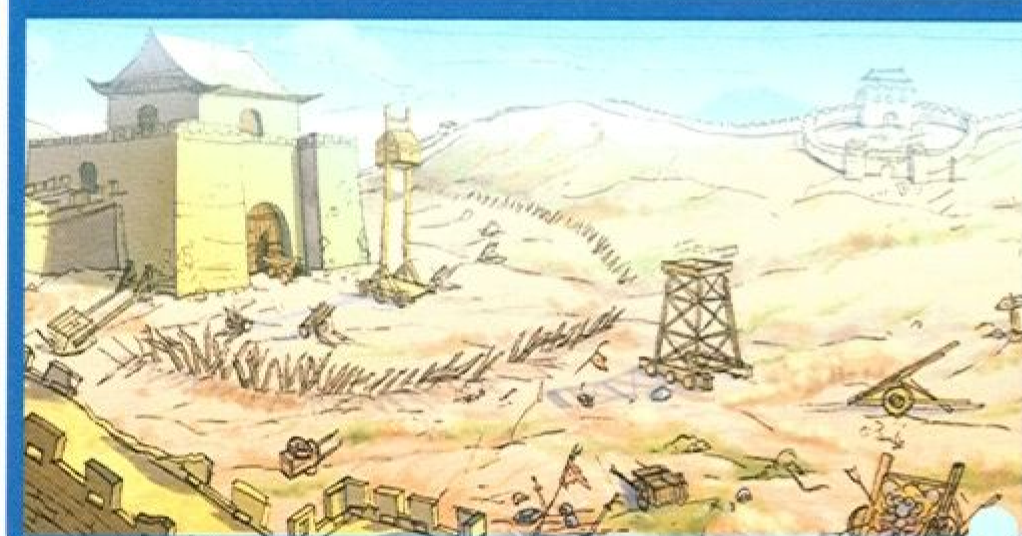
26級 嘲諷狂舞



到凌水港找唐山華(258.128)，他說其妻子夏荷失蹤了，請玩家幫忙尋找。之後到長陽城南門附近的鏢局找邵南軒(637.410)，他會跟玩家說，他們保鏢的時候路經赤壁沙漠山魈區，看過夏荷的下落。到了山魈區附近，先蹲下來跟山魈區右邊的長風-上官雲(800.278)說話，之後就到山魈區(816.277)打鬼影山魈，不一定會遇到：先打山魈，會隨機出現鬼影山魈，打死它會得到"紅玉之淚"，打到之後先回長陽找邵南軒，再到凌水港找唐山華，就能得到嘲諷狂舞密笈。

PS 這個任務有陷阱，一開始接任務的時候，唐山華會問有沒有見過夏荷，要答沒有，如果答有，NPC會說你說謊而不給玩家接任務，就無法再解了。如果已經有玩家不能解，可以請朋友幫忙解，再拿嘲諷狂舞密笈即可。

這個任務告訴我們^^做人要誠實^_^||



陰陽師

22級 寒冰星雨



到廣靈鎮的李商(428.318)，他會告訴你，他是一個黑市商人，手上有一個陰陽師的法術可以賣你，但是要四項東西作為交換，分別是化石骨、毒蛇眼、柳葉刀和未知的礦石。可以先到赤壁沙漠打黏怪拿化石骨，打飛蛇拿毒蛇眼，然後去巨石林打人虎使者拿柳葉刀，或是花1450元跟廣靈鎮的梁安買，再到巨石林的礦坑打雲生獸拿未知的礦石，最後回廣靈鎮找李商，就可以換到22級寒冰星雨法書。

27級 火羽罩身



先到浮雲都找虛竹弟子(705.675)，他會請你去打老犀角，到崑崙山打邪氣牛妖，待身上有老犀角時，虛竹法師(713.669)才會跟你說話，如果沒有老犀角跟法師說話，會被定身@@！法師會要求你給他度日匕首和如年頭飾，這時候就去跟虛竹弟子說話，便會告訴你度日匕首在度日和尚身上，他在陰淮平原渡化倭族，此時去找度日老和尚(379.475)，他會給你度日匕首，並要你拿度日匕首去赤壁沙漠找如年尼姑(851.538)：尼姑說如年頭飾被噬血紅花奪走了，噬血紅花位在食人花附近，由於紅花不容易出現，要有耐心，這也是這個任務最難的地方。拿到頭飾和匕首後回去找虛竹法師，他便給你火羽罩身法書！

祭符師

22級 強化防禦



到廣靈鎮找祭符師何柰(341.442)，他會在那邊一直嘆氣，待玩家等級18後才會繼續跟你說話，並給你一瓶酒：之後到翟夜谷找廚師瘋頭(191.294)，廚師瘋頭會叫你拿一封信給若葉夫人，她位在巨石林瀑布(208.225)。給夫人信之後會得到一封回信，再回去找廚師瘋頭就可以拿到瑪雲酥，拿回給何柰就可以得到法書。

PS 這任務最難的地方，就是在找若葉夫人時，因為瀑布有很多牛怪，一去可能會被牛掛死，最好等很多人打牛頭的時候再偷溜進去，不然容易被牛怪掛掉喔！這應該是整人任務吧@@~

28級 無名火



到浮雲都找風紀君(305.559)，他說最近風紀敗壞，有守衛賄賂事件發生，請玩家協助查詢：之後取得線索，會得到一張"風紀君名片"，(軒網NPC唯一有名片的傢伙)，然後在浮雲都入口找一個守衛(行動跟一般守衛不一樣)，點他會說"你說我收賄？你有什麼證據？"，之後打倒貪污守衛(約32級)，注意不要一抓到貪污守衛就砍，要把守衛引到房子後面，離開守衛群後再打，不然開打後會其他守衛秒殺！打倒守衛拿到紅包袋，再帶著紅包袋去找風紀君，就可以得到無名火。



藥師

23級 紫河歌



到廣靈鎮找小蝶(329.213)，她想請你幫忙去救藥師韶君：韶君被長城平原的殘火囚禁，答應後她會給玩家一顆封印水晶，由於其重量300公斤，攜帶身上會走很慢，這時可以把水晶先放在廣靈鎮的銀行，之後到長陽城豪哥那(480.653)再領出水晶。之後往北門走到長城平原，往右邊走會發現殘火(562.656)，可以先解決掉一些殭屍，免得到時候打殘火時殭屍在旁攪局，將不利對戰：之後集中火力攻打殘火，小心殘火不好對付，會放全體魔法攻擊玩家。打敗殘火之後，藥師韶君出現，點他對話後會謝謝玩家救他，然後送玩家紫河歌書冊。

PS 紫河歌是藥師很好用的補血法術，此外封印水晶可以避免被花仙子攻擊，只是重到讓人印象深刻。

26級 鐵獄鎮甲





先到凌水港找藥師北星(342.209)，他會說他是"神之右手"，等他說完一堆有的沒的話之後，利用動作指令對北星做"膜拜"動作，會問你願不願意當他徒弟，此時答應他，就會說他的手廢了，要請玩家打再生藤給他。這時候到陰淮平原打古樹精會掉再生藤(古樹精不好打，且不一定會掉再生藤，機率有點小。)打到再生藤給北星，會再請你到巨石林找"鬼之左手"南晨(538.810)配藥，但是南晨卻說，他需要一件藤甲，這時候到長陽城花3020跟周本(546.660)買(也可以事先買)。給南晨藤甲之後，便會幫你配藥，拿到藥之後回去找北星，就可以得到鐵獄鎮甲法術。

PS 打古樹精時，有時候會隨機出現：姥姥、千年姥樹經、妖刀，遇到能閃就閃。

妖醫

11級 驚癲散魂



解完上一期所介紹的翟夜谷的"小仁奶奶任務"拿到蘭月香包之後，再回去找回春大夫(421.355)，回春大夫就會給玩家驚癲散魂法書。

21級 餤肉枯骨



解完驚癲散魂任務之後，再去找袁谷(274.327)，他說他喜歡呂香，但不知道怎麼開口，請玩家幫他去巨石林蝴蝶谷出口找蝴蝶仙子(649.203)，跟他要玉蝴蝶：可是蝴蝶仙子說她從沒見過石林族的石林項鍊，請你拿來跟她交換玉蝴蝶。打石林族勇士拿到石林項鍊之後，就可以換到玉蝴蝶，回去拿給袁谷，會請你送給呂香(291.112)。當呂香會問你為什麼給戒指時，選謊話和實話都沒關係，都會得到戒指：拿到戒指給袁谷，就會拿到袁谷推薦函，之後拿推薦函找回春大夫(421.355)可以得到餤肉枯骨法術。

PS 打石林族勇士，會出現"人類對你的仇恨度增加"。

27級 溢散潰體



霸蒼原的牧場小童想要賣豬，因為家裡沒米，但是牧童老爹不在家，原來老爹(200.365)在崑崙牛家莊做生意：到牛家莊找一個喊救命的NPC就是，但是牛家莊很多牛容易拉火車，不容易進入老爹身邊。找到老爹後會給你一封信，要你交給牧場小童，之後拿給牧場小童，就會得到刺客秘笈"溢散潰體"，小童旁邊的豬還會說話很搞笑。

PS 本任務由於牽扯到霸蒼原關閉的緣故，所以暫時無法解，玩家可以先了解，等霸蒼原開了之後，便可以解此任務：不過牛家莊那個喊救命的老爹還在一直喊救命-_-。

不滅傳說2 黎明國度

Online

基洛崗城導覽暨故事第一章劇情、支線攻略

各位玩家安安，小弟今天要介紹的是玩家們的根據地：基洛崗城的各項設施，希望看過以下內容的玩家能更瞭解基洛崗城喔！

當玩家們創造好自己的人物後，會發現自己位於城市東南的噴水池邊，畫面上應會出現訊息要你去找衛兵瞭解遊戲內容，接著到附近的魔法學院找大法師史台比，史台比會給你屬性點20點供提升能力用，可別疏忽喔！



A-Bo Kuo騎士



創造好新人物後進入遊戲，畫面將會指示你先去找衛兵。



遵照衛兵指示去找史台比，這個步驟很重要喔。

見過史台比後回去找衛兵覆命，衛兵會要你去西南的競技場找羅林（跑來跑去的，衛兵真會差使人@@），羅恩將會給你武器作為護身用（小弟的角色是浪人，所以收到的是護身匕首），最後再去找衛兵的時候，衛兵會給你金錢。有了基本的裝備跟資金後，玩家們就可以開始熟悉這個城市，準備接下來的冒險囉！

要攻、要守、要休息

基洛崗城分成東北、東南、西南、西北四個區域，每個區域都有與玩家有關的重要設施或是NPC喔！

城市東北：

墓地（玩家不幸喪命的話會在這裡復活）

教堂（位於教堂的愛爾娜可幫等級10以下的玩家免費回復體力

城市東南：

藥劑店(可購買冒險所需的各項藥劑，店主華比還會委託你找尋東西，請見「支線任務」)

魔法學院（史台比將會給予冒險者20點屬性點數提升能力，別忘了去喔）

城堡（城堡中的聖佑騎士團長將會交代任務給你，此為劇情任務之一）



再回來見衛兵領取金錢，玩家的冒險終於開始。



從史台比那取得的



各建築物內大概都會有可以調查的箱子或櫃子，記得多找找。

城市西南：

法庭（如果玩家遭受惡意PK，可以來這舉發不肖玩家）

銀行（儲存金錢跟物品的地方，記得身上要留物品空位再出去冒險喔）

愛葛莎的服裝店（浪人和精靈需要的衣服在此購買）

旅館（需要休息嗎？來這裡吧！）

西斯尼婭的裝備店（劍士跟矮人的護身裝備購買處）



位於競技場的羅林會給你基本武器。

城市西北：

競技場（羅林將會販賣高級裝備，內容常會更換記得常來逛，劍士和矮人的技能也可在這裡學）

弓箭手工會（謝里登將會交代任務給你試試身手，精靈和浪人的技能可在此學習）

賭場（功能…不用再多說吧，有些任務的觸發點也在這裡喔！）

傳送點（位於打鐵舖之北，冒險過程必經之點）

打鐵舖（購買及修理武器，訂做武器也在這裡喔）



城市中的傳送點，可以從這裡直接前往已去過的其他地方。

除了以上所提到的設施之外城內還有為數不少的民房，可以從裡面的家具、箱子等地方找到協助冒險的有用物品（上面所提到的設施大多也有喔），在冒險開始之前記得先去找找喔。

第一章：大地的陰影 劇情解說

獸王之牙



新手對付獸王的時候會很辛苦，找高等級的玩家幫忙吧！

而從城市東南出口進入魔鏡森林（10）後會在魔鏡森林12的地方遇上獵人，獵人告訴你身後就是往矮人村落的路，不過需要你出示「獸王之牙」以證明自己有實力進入矮人村落。

從魔鏡森林11往下走將會走到巨齒獸所在的魔鏡森林15，打倒巨齒獸後就會取得「獸王之牙」，獵人也會讓出路來。



將獸王之牙交給獵人後將可前往矮人村落。

而在矮人部落見到矮人村長後，矮人村長會因為冒險者殺了他的同族同胞而向你戰鬥，打敗矮人族長後會得到通行證。

前往精靈城



大魔法師史台比，與冒險者有關的重要人物。

回到城市後去魔法學院找史台比，他得知你已經找到了斯馬拉古騎士，便委託你去沼澤後面的精靈城市去探察一下，這時玩家就可以前往沼澤之地囉。

在沼澤8見到了船夫，他說過了河就是精靈國了，但是過河前必須要有城主的手諭才能放行。聖佑騎士團長說，申請手諭需要聲望達到60，或者獨自一人打敗城北紅色地精首領獲得勇士稱號（只有劍士的職業可以獲得稱號），不過團長也透露說城主的妻子得病了，如果你能幫忙城主會很高興。



史台比對於屬性配點的建議。

在藥劑店裡華比告訴你，只要找到三色堇、魔法藥水和鱷魚皮，他就能配出治療的藥劑幫助城主的妻子康復。完成之後城主就會給你手諭，到沼澤坐船可以直接到達精靈城了。

與基洛崗城的市民交談後，得知城內所面臨的威脅以及駐紮城內的「聖佑騎士團」消息，見到騎士團長之後將會得知目前的困境：城外的怪獸很讓人煩惱，但是城東北聚集的矮人遊民們更加敵視人類，而且有一位叫阿茲的矮人大鬧了城市，城主很生氣要懸賞捉拿他，希望冒險者能去矮人族抓阿茲回來。

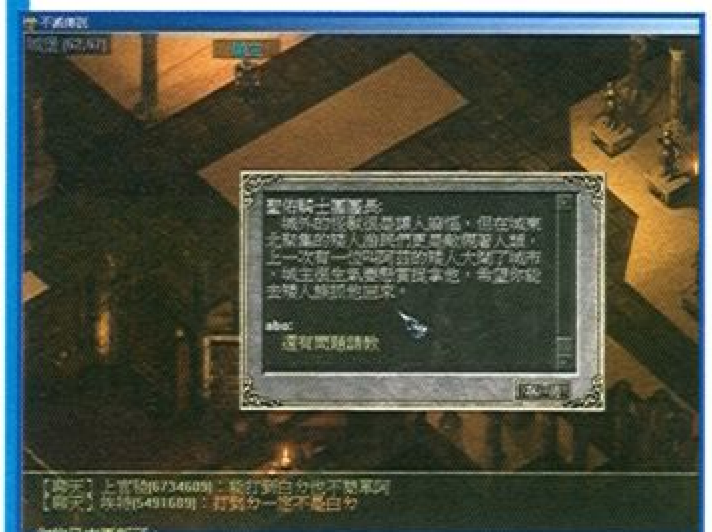


矮人法師阿茲與斯馬拉古騎士



矮人村落的傳送點，以後每到一個新區域最好先找傳送點。

取得通行證的玩家繼續往下走將會遇到騎士團長所說的「矮人阿茲」（等級26），建議等級不高的玩家能夠組隊打他，不然戰鬥中若有一位體力變成零挑戰就失敗囉！打敗阿茲之後才會知道阿茲是不滿種族歧視才會搗亂的。



騎士團長告訴你目前城市所面臨的困難。

玩家此時將有三個選項可以選擇：選擇第一項則要跟阿茲再打一次；選擇第二項阿茲將會稱讚你是具備騎士精神的人，不過需要你去說服斯馬拉古騎士就是；選擇第三項則是要求阿茲付錢了事，阿茲將會付給冒險者5000金錢。

解決阿茲的事件後，到魔鏡森林52將可找到斯馬拉古騎士的城堡，所發生的劇情將視阿茲事件的選擇項目有所改變：如果玩家選擇第二項饒過阿茲的話，在此就要和斯馬拉古騎士較量一下囉，如果選擇的是第三項的話則和斯馬拉古騎士直接交談即可。

打敗斯馬拉古士後再次跟騎士說話時，騎士將會請你幫他打10個怪物（也可以選擇不幫），幫助後的獎勵是不固定的，有時候給石頭，有時候給經驗或者錢，不過聲望加8是一定會有的。

第一章支線任務解說

新手初試



找謝里登接基本任務，練練身手。

弓箭手工會的謝里登想考驗你的實力，委託你殺掉10個在城外魔鏡森林裏經常搶劫商販隊伍的矮人盜賊。（在魔鏡森林都會遇到）。完成之後會獎勵320點經驗值和一把袖珍弓。

實力的證明



對自己的實力有信心嗎？到競技場找博克奎特較量較量吧！

基洛崗城競技場的戰士博克奎特可以和玩家比武，如果勝利了會得到1500經驗的獎勵，如果挑戰失敗的話也不會被判定死亡，覺得自己的實力已經足夠與13級的博克奎特較量的話就別客氣囉！

騎士團長的考驗

鐵鱷皮甲篇：



冒險日誌記載著玩家所經歷的大事。

開通沼澤之後，在那裡殺掉一些鐵鱷會得到鐵鱷皮。聖佑騎士團長正需要這些東西製作鐵鱷皮甲來為軍團所用。向團長領取任務後，拿10件鐵鱷皮到城裏的鐵匠鋪那裏，鐵匠會幫你打造出皮甲（每打造一個皮甲需要花100金幣），完成後交給團長會得到500點經驗值和12000金幣。（註：這個任務可以重複去做，獎勵也可以重複得到。）

金色半人馬篇：

從聖佑騎士團長還可以那裏得知一些金色半人馬的消息：如果碰到會說話的金色半人馬，它會問你一些問題，如果你能答出可以得到獎賞，但答錯半人馬可能會發火喔。

勇士稱號篇：

聖佑騎士團長說，考驗一個戰士需要看他能不能獨自面對挑戰。只要誰能獨自一人殺死魔境森林45的紅色地精首領（41級），就可以從城主那裏獲得勇士稱號。身為冒險者的你怎能錯過呢？

藥劑店華比的委託



見過史台比之後再去找衛兵，會要你去競技場一趟。

華比希望你幫他找到三種草：矢車菊、酢漿草、三葉苜蓿。這三種草是在野外出現的，需要平時注意採集。完成後華比會送一個寶石袋，用來裝藥草和石頭，還可以裝藥水，最多裝16種，可疊加的物品每種疊加9個。



藥劑店的華比希望你能幫他找東西，事成將有不錯的回報。

之後華比又讓你找三種石頭：紫色尖晶石、白玉髓和沸納石。石頭需要打怪物才能得到，當然在城市民房裡面找一下也會發現喔。獎勵是一個煉藥皿，重量5，可以煉藥用。

如果煉藥皿不小心丟掉和損壞，或者一個煉藥皿煉藥讓你覺得很慢，可以隨時再要一個，條件是：再幫華比找到矢車菊、黑色天仙子和黝簾石這三種物品。

五星卷軸



城市西南銀行的左邊水池邊站著父子兩人，尼克歐豪憂心忡忡的說，他兒子變得對萬物充滿戒備，不願意相信任何人。在教堂找到神父，向他詢問關於避免受傷的方法，他會想起在溶洞裏失落的上古神器：五星儀。

路線是

溶洞入口∩→85，141∩→130，141∩→7，43∩→6，58∩→6，74∩→7，70∩，五星卷軸在90，60的高臺上，走動一下，會出現「這裏的泥土很鬆動」的提示，接著就發現了五星儀（每一個小時出現一次）。

拿到卷軸之後再回教堂找神父說話，他會幫你翻譯卷軸上的文字：「一面鏡子、一個盾、一份承諾、一段夠遠的距離，以及一句親切的話。」就是避免受傷的方法。

最後回去找尼克歐豪對話，就完成了任務，獎勵是3點屬性點。五星儀的功用在於可以選擇一種攻擊方式為預設攻擊方式，每次戰鬥都可以自動使用這個招式。

特別任務：魔鏡森林女巫之謎

在魔鏡森林32處的森林女巫（172,102）交談得知她正面臨一個難題：不斷闖入魔鏡森林中的冒險者破壞了魔鏡森林固有的平衡　，而向來由女巫所管領的、世代生存守衛這裏的小怪們根本無法抵禦來自冒險者的入侵，女巫希望你變成守衛森林的一隻小怪，幫助她抵擋冒險者的入侵。

要點提示：

成為怪物後：當變成怪物後，你原有的屬性將消失，而是以一個怪物的角度認識這個世界。原來物品欄中的所有物品和身上的裝備都不見了，取而代之的是一個怪物水晶。不必擔心你的物品，當你在戰鬥中被冒險者打倒或「取消詛咒」後，你將回到魔鏡森林32的森林女巫那裏變回你原來的模樣，原來的一切又都回來了。

取消詛咒：怪物狀態下打開物品欄，在「怪物水晶」上按右鍵，選擇「取消詛咒」將可變回原來的樣子。

不想扮演當前的怪物、想重新領另外一個任務或「怪物水晶」能量長滿，需要升級水晶的時候，可以馬上回到森林女巫那裏由怪物恢復到原來的角色，「怪物水晶」中的能量會保存下來。

任務流程：

和女巫交談後選擇"購買怪物水晶"（需要金錢500）然後再和她交談就可以選擇「領取任務」，之後你就會變成一個怪物，被隨機傳送到遊戲中的冒險地圖上。

你的任務就是攻擊四處冒險的其他玩家，每對冒險者造成一點傷害，你的怪物水晶就會成長大約二點經驗值，當怪物水晶的經驗值長滿即可取消詛咒，回到森林女巫那裏升級怪物水晶，水晶升級後再領任務的話就可能變成等級更高、更強大的怪物。

怪物水晶的用法：在怪物狀態下打開物品欄，在「怪物水晶」上按右鍵，選擇「吸取水晶能量」，可以將怪物水晶的一部分能量轉化為生命值，只要「怪物水晶」中有經驗值就可以反覆吸取，能量轉化率非常高，尤其是水晶等級高的時候，補滿生命值只消耗很少的水晶能量。

升級水晶：如果水晶中蘊藏的能量達到升級所需能量，在非怪物狀態下和森林女巫對話，即可選擇「升級水晶」。升級「怪物水晶」需要花費一定的金錢，所需花費與「怪物水晶」目前等級有關，等級越高花費越高。

出售能量：非怪物狀態下和森林女巫對話，選擇「出售水晶能量」，即可將「怪物水晶」中當前蘊藏的能量出售給女巫換取金錢和經驗報酬。

銷毀水晶：非怪物狀態下和森林女巫對話，選擇「銷毀水晶」即可將物品欄中的「怪物水晶」銷毀。銷毀怪物水晶會引來怪物的追殺，水晶等級越高追殺的怪物等級越高。消滅追殺來的怪物，水晶自然銷毀。



曾經遇見過的怪物都會在個人訊息中留下記錄，好好豐富自己的「怪物大全」吧！

經驗交流：

1 怪物種類

玩家所能扮演的怪物類型必須是已收藏在你的怪物圖鑑裏的類型。

2 基本限制

所扮演的怪物等級不超過水晶等級的三倍，所分配的區域不會是你扮演冒險者時無法到達的區域。

3 怪物等級

所扮怪物等級＝怪物原始等級＋水晶等級。任務區域隨機分配，怪物能在所分派的區域內自由切換場景，可以對玩家角色發起進攻。

4 在戰鬥時

戰鬥中可以使用法術、特殊技、道具、逃跑及隊型調整。

5 加入戰團

可加入戰團，只能加入與你類型一致的怪物一方（如果你是毒蜂，只能加入毒蜂的一邊）。

6 對話限制

怪物可以看見場景中玩家的說話，玩家看不到。

7 如何判斷玩家實力

「冒險者」指和你扮演的怪物的等級接近；「路人」則有可能比你低很多或高很多。

8 怪物水晶的升級

水晶靠打掉玩家角色的HP來獲取能量，對冒險者造成1點傷害將獲得2點水晶能量。

9 水晶升級

當能量達到當前最大值，可找女巫升級水晶。

10 被打敗時

被玩家角色殺死，水晶能量扣掉最大能量的1/20。能量不足，水晶降級！因此，當生命值不足時要適當逃跑，回去覆命。

11 補充體力

使用水晶補充體力，將減少水晶能量。

12 如何從怪物變回原身

在冒險場景使用水晶，選擇「取消詛咒」，或是被玩家殺死。

神州Online

術者攻略全紀錄



在神州的武俠世界中，術者是一個很強勁的角色，第一點，他擁有像道人一般好用的定怪魔法，他也有一次發射兩發的暗器技如「雙星趕月」；而當九月底開放合成之後，更有掌心雷、烈火彈、震天雷三種強力暗器可以使用，高等級的術者更可以穿戴加持過的骨甲防具，達到數百的驚人術防，幾乎不會中毒也不可能盲目，術者在這個階段的神州，可以說是一個無敵於天下的職業。現在我們就來為想要加入術者家族的朋友們，介紹一下術者的來龍去脈，術者的修練方法，以及術者要長大所需要的一些基本任務。



▶▶ 1-10 級 ▶▶

基本上，這段期間當然是在新手村作任務，新手村的任務如本欄下面所示，在這個時期不必多做些什麼，只要在打蟾蜍之餘，要學好僵化術及黑雲術，裝備方面不用太講究，只要用最基本的裝備就可以了；不必太擔心暗器打光，因為很多蟾蜍都會給你鵝卵石，有鵝卵石就可以繼續打了。



▶ 術者新手村任務 ▶

1 送飯任務

(1) 找到龍穴壇主，他會告訴你在後山山壁前有一名弟子在面壁思過，要你送飯去給他吃，並且給你〝飯菜〞。

(2) 找到面壁弟子，將飯菜拿給他，並等他吃完之後回收空碗筷

(3) 將空碗筷交給龍穴壇主，完成任務。

2 維護風水

(1) 龍穴壇主說為了維護潭中的毒氣，要不斷投入蟾蜍，要你打兩隻蟾蜍去交給大小潭使者。

(2) 給小潭使者一隻蟾蜍，可得經驗值。

(3) 給大潭使者一隻蟾蜍，可得經驗值。

3 祭天大典

(1) 龍穴壇主請你去找黑太師，幫忙籌備兩天之後的〝祭天大典〞

(2) 黑太師請你去找〝小潭聖水〞，要找小潭使者拿。

(3) 小潭使者說要有一壺濁酒，加上三只蟾蜍份的血才能使用潭水

(4) 找買賣人買濁酒一壺。

(5) 打死蟾蜍，並得到三個〝捕獲的蟾蜍〞。

(6) 將這些東西交給小潭使者，他便會給你〝小潭聖水〞。

(7) 將小潭聖水交給黑太師，黑太師說還要〝大潭聖水〞

(8) 找到大潭使者，向他要大潭聖水。

(9) 大潭使者要求要兩瓶濁酒，五隻蟾蜍。

(10) 黑太師又派任務，找火明左右使交代點亮火盤。

(11) OK後向黑太師回報。

▶▶ 10-20 級 ▶▶

這時候只要好好的在京城與祁州之間往返，作一作兩地的基本任務，有關於任務說明請看本欄下方。記得一定要把小和尚的1000兩貪污下來，裝備方面只要在京城錢莊繞一繞，去撿撿人家不要的獸骨盔、打狗棒什麼的，到古皇陵蟾區打蟾蜍賣蟾除肉和疙瘩會得到一筆小錢，再買個長絹甲、頭箍、布護腕，就可以到古皇陵狗區打大山犬。之後再攢錢買把長槍，然後去惡狼林打狼，練到20。





▶ 京城任務 ▶

1 京城內聯絡商家情誼

(1) 與公孫壇主說話(55.147)，壇主會要你到〝封獸房〞收取保護費。

(2) 到〝封獸房〞點選封獸劍俠(199.51)，得到20兩+30點經驗值。

(3) 再回去找公孫壇主(55.147)，得到1點壞名聲，接下來壇主會要你去〝鑄煉房〞。

(4) 到鑄煉房找到守爐童子(193.82)，得到40兩+30點經驗值。

(5) 再回去找公孫壇主(55.147)，得到2點壞名聲，壇主會再要你去〝錢莊〞。

(6) 到錢莊找錢莊伙計(91.81)，勒索後得到60兩+30點經驗值

(7) 再回去找公孫壇主(55.147)，得到3點壞名聲，壇主會再要你去〝悅來客棧〞。

(8) 到悅來客棧找客棧小二(113.76)，得到80兩+30點經驗值。

(9) 回去找公孫壇主(55.147)，得到80點經驗值，任務完成。

2 京城內減少貧富差距



(1)與公孫壇主說話(55.147)，壇主會要你到【趙府】去一趟。

(2)到了趙府，與趙員外說話(178.115)。

(3)回到祭壇找壇主(55.147)，得到100兩+300點經驗值+1點壞名聲，任務完成。

3 京城內安慰慌亂人心



(1)與公孫壇主說話(55.147)，壇主會要你到【錢府】去一趟。

(2)到了錢府，與錢老夫人說話(60.101)。

(3)回到祭壇找壇主(55.147)，得到100兩+600點經驗值+1點壞名聲，任務完成。

祁州城任務



1 祁州聯絡商家情誼









(1)至青龍壇找軒轅壇主(127.149)，他會要你去祈州城的打鐵舖找伙計說出秘語。

(2)到打鐵舖找伙計(195.109)，並說出秘語，得20兩，30點經驗值。

(3)回去找青龍壇的軒轅壇主(127.149)，得到1點壞名聲，壇主會要你再去當鋪。

(4)至當鋪找店伙計(11.111)，與之對話後會得到40兩，30點經驗值。

(5)再回青龍壇找軒轅壇主(127.149)，得到2點壞名聲，要你再去天香樓找店小二。

(6)至天香樓找店小二(106.98)，與之對完話會得60兩，30經驗值。

(7)回去找青龍壇的軒轅壇主(127.149)，得到3點壞名聲，會要你再去回春堂藥鋪。

(8)至藥鋪找店伙計(174.54)對完話，會得80兩，30點經驗值。

(9)回去找青龍壇的軒轅壇主，對話後可以得到80點經驗值，完成任務。



2 祁州減少貧富差距





(1)至青龍壇找軒轅壇主(127.149)，他會要你去程府拿點好東西回來。

(2)進程府大廳右方找程大老闆(27.133)，與之對話完會給你名家畫卷。

(3)回去找軒轅壇主(127.149)，可得100兩，經驗300，1點壞名聲，完成任務。

3 祁州安慰慌亂人心



(1)至青龍壇找軒轅壇主(127.149)，他會要你去郭家莊拿點好東西回來。

(2)進郭府大廳找郭大莊主(110.31)，與之對話完會給你青銅古鼎。

(3)回去找軒轅壇主(127.149)可得100兩，經驗600，1點壞名聲，完成任務。

Online

▶▶ 20-30 級 ▶▶

從20到30級之後，可以去的地方就變得多了起來。此時最重要的練功地點還是在狼區，因為狼的肉、牙、皮、骨都是很值錢的，建議可以多打打，最好是賺錢賺到夠買巨犀皮鞋、長戟、鐵鎖護腕、鎖子甲，一套全部約5萬左右，之後就去打賊，順便接官府的榜單任務，也可以利用合成合出一些穿心釘，如果加上劇毒，可是本時期的最佳武器，如果配合雙星趕月，好用無窮…同時建議跑玄州任務，此時應該可以冒險前往封神台等地點，玄州任務如下：





▶ 玄州城任務 ▶

1 減少貧富差距



(1)與上官壇主(22.135)說話，壇主會要你到【洪府】去一趟。
(2)到了洪府，與洪老夫人(224.73)說話，並將東西拿回。
(3)再回到地葬壇找到壇主(22.135)，任務完成。

2 安慰慌亂人心



(1)與上官壇主(22.135)說話，壇主會要你到【蘇府】去一趟。
(2)到了蘇府，與蘇老員外(224.73)說話，並將東西拿回。
(3)再回到地葬壇找到壇主(22.135)，任務完成。

3 聯絡商家情誼

(1)與上官壇主(22.135)說話，壇主會要你到〝百草廳藥舖〞收取保護費。
(2)到〝百草廳藥舖〞找到店小二(79.74)，並跟他索取保護費。
(3)再回去找上官壇主(22.135)，下來壇主會要你去〝四海會局〞。
(4)在四海會局找到會局局主(116.51)，並跟他索取保護費。
(5)再回去找上官壇主(22.135)，接下來壇主會要你去〝暢情軒酒樓〞。
(6)到暢情軒酒樓找到店小二(150.47)，並跟他索取保護費。
(7)再回去找上官壇主(22.135)，壇主會再要你去〝打鐵舖〞。
(8)到打鐵舖找鐵師傅(176.94))，並跟他索取保護費。
(9) 再回去找上官壇主(22.135)，任務完成。

▶▶ 30-50 級 ▶▶





此時的術者，可以說是接近無敵於天下了，但是基本上這時候已經算是遊戲進行到高等級的境界，所以升級的腳步絕對不可能像之前這樣的快，此時最重要的就是合成，一定要到處查詢資料，知道哪些怪物身上有自己需要的配方單，這樣才能達到事半功倍之效。從三十到四十級有三個最重要的合成武器，就是掌心雷、烈火彈與震天雷。誠如筆者所說，只要備齊這些武器，加上雙星趕月的技巧，同等級之間幾乎無人可敵，而在防具方面，35級有附靈系列防具，不但防禦力破百，術防再增加60以上；到了45級的怨靈系列更是驚人，全套防禦力達到180，術防更有120，定身、中毒、盲目、封咒等各狀態防禦更是超過50，簡直是可怕！但是這還沒完，要是全部拿去經過加持，變成〝加持怨靈系列〞，則其術防更破200，可以說是完全不把敵人的魔法放在眼裡！到了這個時候，練功處可以到封神臺、萬人塚二樓、甚至古皇陵內部了，但是要小心，有一些生物是不怕暗器攻擊的唷！

▶ 術者專用物品配方單內容 ▶

配方名稱	時間	材料1	數量	材料2	數量	材料3	數量	材料4	數量	材料5	數量
毒暗器配方	0	蜘蛛毒囊	6								
烈毒暗器配方	0	巨蜘蛛毒囊	3	蜘蛛毒囊	4						
劇毒暗器配方	2	毒蟾疙瘩	1	斑紋蜘蛛毒囊	2	巨蜘蛛毒囊	3				
穿心釘配方	0	白石	1	鐵沙	1	錫粉	1				
掌心雷配方	1	鐵沙	1	火藥	1						
烈火彈配方	1	錫粉	1	火藥	2						
震天雷配方	1	鐵沙	1	錫粉	1	火藥	3				
合金頭箍配方	0	符石	1	翠玉	1	錫塊	2	銅塊	2	鐵塊	2
天鐵頭箍配方	20	秘文符石	1	天鐵	1	翠玉	1				

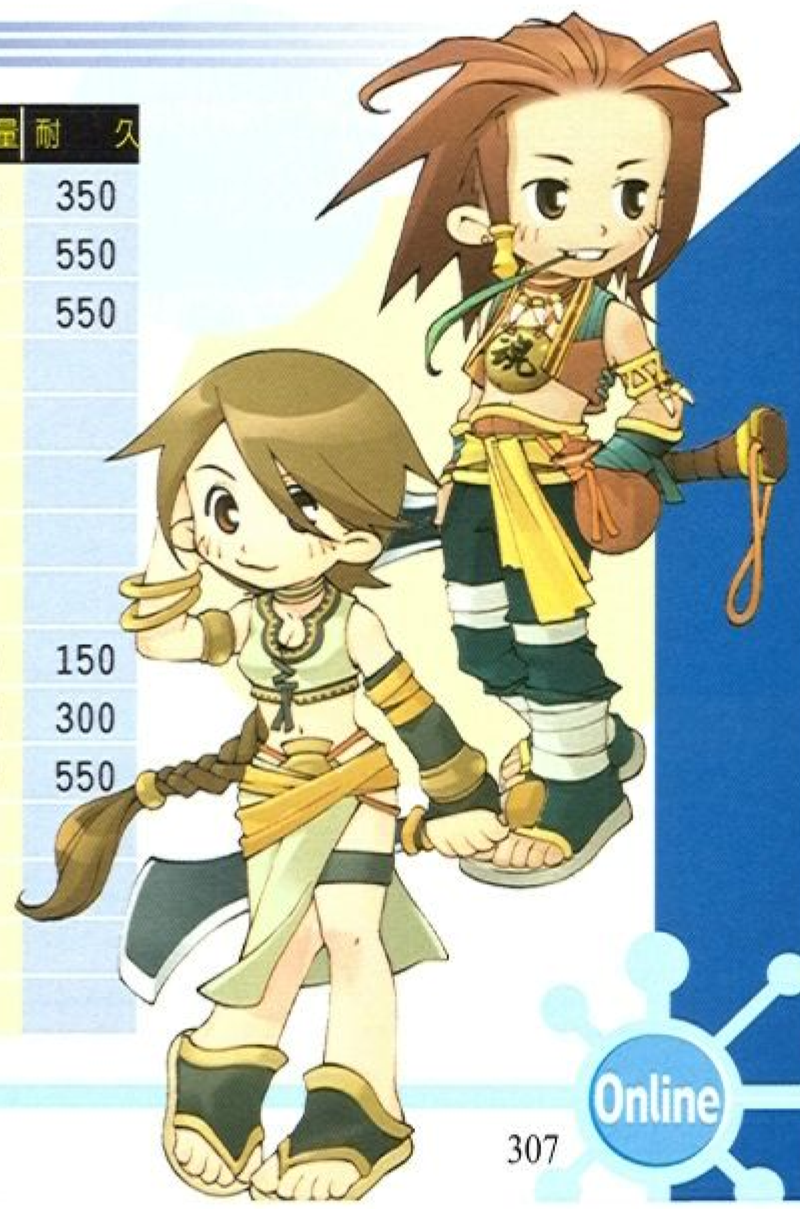
配方名稱	時間	材料1	數量	材料2	數量	材料3	數量	材料4	數量	材料5	數量
附靈護腕配方	0	符石	1	狼類骸骨	20	狼皮	20	魂魄	5	黃狗血	2
附靈骨靴配方	0	符石	1	狼類骸骨	20	狼皮	20	魂魄	5	黃狗血	2
附靈骨甲配方	0	符石	1	狼類骸骨	45	狼皮	45	魂魄	10	黃狗血	4
怨靈骨盔配方	20	秘文符石	1	巨猿骸骨	1	巨猿毛皮	5	魂魄	2	青晶	4
怨靈護腕配方	20	秘文符石	1	巨猿骸骨	10	巨猿毛皮	12	魂魄	2	青晶	4
怨靈骨靴配方	20	秘文符石	1	巨猿骸骨	10	巨猿毛皮	12	魂魄	2	青晶	4
怨靈骨甲配方	20	秘文符石	1	巨猿骸骨	30	巨猿毛皮	30	魂魄	10	翠玉	2
怨靈頭箍配方	20	秘文符石	1	巨猿骸骨	2	天鐵	1	魂魄	4	翠玉	2

▶ 術者專用防具內容 ▶

名稱	種類	取得方法	等級限制	靈敏降低	防禦附加	術防附加	冰凍防禦	火燒防禦	雷電防禦	冥力防禦	定身抵抗	中毒抵抗	盲目抵抗	封咒抵抗	重量	耐久
頭箍	頭盔	npc販賣	10		25	10					10	10	10	10	300	100
鎖子甲	鎧甲	npc販賣	18	−1	70										1200	500
鐵鎖護腕	護腕	npc販賣	24	−1	35										400	600
銀鏤鎖甲	鎧甲	任務			30					15					800	70
祖傳掩心鏡	鎧甲	任務	25	5	60	10									300	1
精金掩心鏡	鎧甲	任務	25	10	65	15									300	500
淨水掩心鏡	鎧甲	任務	30	20	70	20	20								400	500
烈火掩心鏡	鎧甲	任務	30	20	70	20		20							400	500
旋風掩心鏡	鎧甲	任務	30	20	70	20			20						400	500
大地掩心鏡	鎧甲	任務	30	20	70	20				20					400	500
附靈骨甲	鎧甲	配方	35		80	20									1000	280
附靈護腕	護腕	配方	35		35	20									500	150
附靈骨靴	鞋子	配方	35		35	20									500	150
合金頭箍	頭盔	配方	25		30	20					12	12	12	12	500	150
天鐵頭箍	頭盔	配方	35		34	30					14	14	14	14	500	180
怨靈頭箍	頭盔	配方	45		38	40					18	18	18	18	500	210
怨靈護腕	護腕	配方	45		35	30					12	12	12	12	500	180
怨靈骨靴	鞋子	配方	45		35	30					12	12	12	12	500	180
怨靈骨盔	頭盔	配方	45		30	20					12	12	12	12	400	180
怨靈骨甲	鎧甲	配方	45		80	40					15	15	15	15	1000	320

▶ 術者專用武具內容 ▶

名稱	種類	取得方法	等級限制	靈敏	攻擊速度	攻擊範圍	最小攻擊	最大攻擊	火燒攻擊	專剋	重量	耐久
長槍	槍	npc販賣	8	−1	2	2	10	24			700	350
蛇矛	槍	npc販賣	12	−1	2	2	12	26			900	550
長戟	槍	npc販賣	20	−2	2	2	14	28				550
飛蝗石	暗器	npc販賣			3	10	7	10			2	
金錢鏢	暗器	npc販賣	6		4	10	8	12			2	
甩手鏢	暗器	npc販賣	8		4	10	10	14			2	
袖裡箭	暗器	npc販賣	12		3	10	14	18			2	
鵝卵石	暗器	npc販賣			3	10	6	8			2	
七星劍	劍	任務			4	1	8	10			200	150
防身匕首	劍	任務			4	1	5	12			300	300
屠狼槍	槍	任務	15	−3	2	2	16	20		狼	900	550
穿心釘	暗器	合成	20		3	10	16	18			3	
掌心雷	暗器	合成	30		1	10	16	22	30		4	
烈火彈	暗器	合成	35		1	10	18	24	45		4	
震天雷	暗器	合成	40		1	10	22	26	60		5	



Online

石器時代

5.0新任務搶先曝光



隨著5.0版的即將推出，石器時代又將加入許多好玩的設定。除了最主要的寵物融合之外，當然5.0中也新增了不少有趣的任務。以下我們就搶先透露一下其中兩個滿有趣的任務。這樣子當5.0版正式推出之時，大家就可以輕輕鬆鬆的完成了！



在水城碰到的老人，會告訴你海賊的秘密。

玩家在水城裡會見到一個特雷金老人，他會告知玩家有關海賊的故事，並表示他年輕時就是海賊團的一員，而他身負著海賊王給他的使命，那就是告知有能力的冒險者去尋找海賊團所遺留下來的秘寶。



骷髏龍要你給他武器、防具及服。

海賊的秘寶

任務簡介



去尋找100級的砂鯊吧！

玩家根據老人的線索，前往水龍洞窟，接受海賊王魯夫留下的四大挑戰，首先發現一隻骷髏龍，要求玩家合成武器、防具及服。接下來到第一個洞窟，發現一副骨骸，喚出海賊王魯夫的鬼魂，他表示玩家是否真有本事來挑戰他下的難題，擊敗他之後，到第二個洞碰到一隻幽靈，他要玩家去尋找海賊王魯夫生前最愛的寵物夥伴－－砂鯊的後代，並將他練到１００級。完成後前往第三個洞窟，門口有一隻幽靈擋住，確定玩家完成上述的任務之後，最後一次詢問玩家是否真的有膽識想拿海賊寶藏，確定後他祝福玩家平安的出來。

進入海賊王的房間後，玩家發現三個寶箱。一一開啓尋找真正的海賊王寶箱，正當玩家開寶箱的時候，寶箱告知玩家只有一個是真的，此時海賊王魯夫現身，帶領手下對話並戰鬥，戰鬥結束前海賊王魯夫會告訴玩家是否為真正的寶箱，而真正的寶箱只有一個，當玩家選到真正的寶箱，並擊敗海賊王魯夫之後，會得到海賊王魯夫的寶藏。



這場戰鬥一定要贏喔！

條件限制

▶▶ 玩家等級１００級以上，解過金飛任務

任務流程

玩家在接了任務後便可前往水龍洞窟，洞窟是平面一層，連接３個洞窟。洞窟裡面有４個問題要玩家完成，首先在進去的是地－調和的問題，一隻骷髏龍要玩家合成一個合成爪８、一個合成防具８、一個合成服８（皆不帶精），在交出上述３樣物品後，會得到一個調和的勾玉，在第１個洞裡會有火－力量的問題，玩家必須要打敗海賊王的骨骸，之後會得到一個力量的勾玉，在第２個洞裡會有幽靈ｎｐｃ，提出風－自然的問題，要玩家交出一隻１００級的砂鯊，之後會得到一個自然的勾玉，在第３個洞窟前會有一個幽靈檢查玩家身上有此３個勾玉後便會放玩家進入，洞裡是第四個問題水－智慧的問題，有３個寶箱，在與寶箱對話時，寶箱會要玩家在３個寶箱中找出真正裝有秘寶的寶箱，不管選哪個寶箱，都會進入戰鬥，且會將所有勾玉收走，不過正確的那個寶箱在戰鬥結束後會給予獎品－石幣１０萬及海賊王的左手（爪１４，治癒的精靈Ｌｖ５）









拯救布洛多多



小男孩非常崇拜隊長。

玩家在地城區旅行時，路上遇見一位叫做－帕加的活力小男孩，跟他聊過之後得知，他在這裡常常看到雷龍大軍呼嘯而過，非常壯觀，帶領雷龍大軍的領隊似乎有駕馭大群雷龍的本領，小男孩只知道他從山谷深處跑出來，一瞬間又衝的不知去向，大批壯觀的雷龍一下子就消失在滿坑滿谷的煙霧之中。小男生非常崇拜這個帶隊的隊長，很想給他簽名，但是一直苦無機會跟他碰面，因此要求玩家幫他找到這位隊長　，拿到他的簽名。



布洛沙達會跟你要巧克力吃。

因此玩家必須進入山谷中找尋雷龍大隊隊長－庫沙達，途中遇到咖啡龍－布洛烏烏，告訴玩家裡面發生了大事，就是他的弟弟因為好奇誤闖了飛龍的地盤，不慎把飛龍的蛋從山頂震下來，飛龍蛋就這樣打破了，山上隱居的老人非常生氣的把肇事的布洛多多給抓起來關，雷龍不甘示弱也抓了一顆飛龍蛋回去，雙方因此鬧的很僵　，誰也不退讓，玩家知道後，自告奮勇的願意救回布洛多多。



與布洛烏烏發生戰鬥。

於是出發前往帕拉內塔－飛龍大隊住所，去找隱居的老人－阿谷拔。到飛龍洞窟裡面，飛龍一看到玩家就不分青紅照白開打，到了最上一層樓時候，遇到老人阿谷拔，說明來意，但是阿谷拔不放人，他要先看到蛋，阿谷拔給了玩家仿冒庫沙達的簽名還有骨頭ＫＥＹ，說這是進入雷龍秘密基地之鑰，就沒說甚麼，玩家無奈之餘，沒想到小男孩他以為是庫沙達的簽名，萬分高興，於是為了答謝，給玩家帕加巧克力。



遇到神秘的老人阿古拔。

拿到巧克力，趕緊到雷龍基地，打到最下面一層，給守門的布洛沙達吃巧克力，進去庫沙達的房間與他講話，傳達老人的意思，沒想到庫沙達看到玩家身上的雷龍骨頭KEY，不禁大怒，把玩家傳送到超級雷龍戰隊，經過艱辛無比的戰鬥之後，總算回到庫沙達房間，再度與他誠懇明，了解原來是一場誤會，同時庫沙達說　，阿谷拔這老人是詭計多端的，說玩家被騙了，他以為玩家殺了他心愛的雷龍，所以才會與玩家開打，對玩家感到抱歉之餘，給了玩家飛龍蛋，但是要玩家小心把布洛多多救出，並且要把他養的肥肥壯壯的帶回來見他。



與庫沙達的誤會冰釋了。



再度前往阿古拔處。

玩家帶著蛋跑到飛龍基地，好不容易到了最上一層，見到阿谷拔，果然他要詐說要先找到真正的他，他才放咖啡龍布洛多多，經過層層的戰鬥，從22個化身中，找到真正的他(老人住在最高的八個頂峰，被玩家找到就會亂數warp到其中一個)，好不容易找到真的老人，總算交出剩下20級的布洛多多，玩家帶著牠練攻升級到80級帶回雷龍基地庫沙達，他很高興收下長的肥肥壯壯的布洛多多，並給玩家布洛的號角。

在5.0新增的一些寵物



龍族V1.0 龍霸迷宮

新闢任務大公開



在《龍族V1.0 龍霸迷宮》中，除了之前分析過的新增魔獸、迷宮及技能之後，這次本仙人要來提提RPG中不可缺少的任務一環，除了最受矚目的轉職任務外，以下也會一併介紹可以賺取名聲值的新增任務喔！



▲極限之石



▲怪熊



▲對抗夜魔

轉職介紹—極限之石任務詳解

提到轉職，絕對少不了"極限之石"：由於它是轉職所必備的重要物品，而且相當稀有，打怪物掉落的機會非常小，所以現在才會變成龍族中最熱門的搶手貨！

轉職四大要件

1. 極限之石
2. 等級105級以上、名聲值2,000或是Ladder值50,000。
3. 解任務：解四種國家級的任務，其中三種是機密文件，一種是邊境戰 Dual Fame 50(和一般的名聲值不相同哦！)
4. 轉職用秘寶：要備妥炎魔的牙齒、大巫妖的眼球、紅龍的鱗片才行。(二階以上的轉職才需要這些物品)

極限之石哪裏找？

在第一階轉職時，只要先備妥一顆"極限之石"，待等級、名聲值或Ladder值達到規定的標準時即可申請轉職。對於許多老手來說，只要猛練狂練，讓等級、名聲值或Ladder值達到標準絕不是難事，但要得到一顆極限之石就可不簡單了啊！

取得極限之石的唯一方法，就是靠打倒怪物取得。根據韓國的小道消息，目前正在規劃其他的取得方法，讓玩家有更多機會拿到極限之石；不過雖然取得方法增多，但並不會更動取得極限之石的難度。

哪些地方可以取得極限之石呢？根據詢問許多轉職高手的結果，多半指出得打敗所謂的百級怪物，如暗黑狂熊、夜魔等等；而根據某個韓國朋友透露的消息，大草原上的綠雙頭和牛頭人也有機會掉石哦！

如何符合轉職條件？

首先你的人物必需經常練功，以達到105級的標準。幸運的是，目前練功變得十分簡單，只要打對怪，就可以快速升等！本仙人在此提供適合95級到104級的怪物供各位參考：

雙頭巨人

雙頭巨人是個行走緩慢的傢伙，以往跑得快的職業往往對它不屑一顧；不過，有時候太過放心就容易出事，比如碰到會破障等級的Dual雙頭，遇到牠可是會讓玩家被K得痛到想哭喔！

牛頭人



改版後的牛頭人，雖然不再噴火，但反而練就了快跑的能力，並且改持大斧頭到處追人打，不小心被斧頭一劈，血是會大把大把的掉哦！

其他破百怪物



獨眼巨人、致命骷髏兵等各式百級怪物，都是不錯的練拳頭對象；打這些百級怪物的特色，就是可獲得較多的經驗值，但缺點是很容易陣亡。以目前的練功生態來說，祭司自己忙著練功都來不及了，還有時間理你嗎？

等級升到105級後...



狂練等級，升到105級後就可以了嗎？當然不是！還得要所謂的名聲值或者Ladder值。名聲值是龍族很重要的一個數值，它可以用來換取高級物品，比如寶石盒，而且也是做很多事所必需的條件，例如騎馬就需要一定的名聲值才可以騎 ；轉職也要有名聲值才轉得快。

如何獲得名聲值？

1 捐 錢

找主城內的NPC並捐款給國家，每天捐100萬，就可以換取9點名聲值。

2 解任務

這次的1.0版在海格摩尼亞及西部林地等，共開放4個劇情任務，只要完成這些小任務，就可以獲取10到15不等的名聲值：不想花錢的玩家，這是一個獲得名聲值的好管道哦！

3 打邊境戰

在邊境戰中殺死敵人(要和自己同等級或更高等級的)就會得到更多名聲值。

4 打國戰

獲勝國的人如果在國戰中有戰功，比如擊碎大門或結界石也可以得到名聲。

如何獲得Ladder值？

Ladder值是龍族競技場的分數。目前龍族共有三個競技場，分別為中央、奪石、洞窟三個競技場，只要在競技場上贏得比賽，就可以得到Ladder值。

轉職秘寶何處尋？



炎魔的牙齒、大巫妖的眼球、紅龍的鱗片是都二階以上的轉職才用得到的寶物。這些物品大部份需要經過千辛萬苦的努力才可以取得，比如炎魔的牙齒，就必須深入洞窟內，擊倒炎魔才可以....ㄟ？打倒了也沒掉出炎魔的牙齒？這是設定的一部份！掉出特殊物品是靠機率運算的，偏偏這個機率又小到不行，所以能夠成功取得"炎魔的牙齒"的人，不是誇說炎魔來找你看牙病，就是家裡掛滿無數顆炎魔的頭，是要努力很久才可以得到喔！而大巫妖的眼睛和紅龍的鱗片更是如此...

轉職要訣

轉職是一個和過去龍族玩法完全不同的狀況。因為大部份的遊戲在高等級以後，練功都十分困難，而龍族採取的方法，則是只要玩家能轉職，練功就不會太困難：但是如果沒轉職，就只有五分之一經驗值！面對這種狀況，人人搶著轉職，自然轉職物品的取得與任務的破解就變得十分困難，也因此造就轉職用的極限之石，人人欲取之而後快。

以為轉職過一次就沒事了嗎？龍族之後還會有四次轉職！經過五次的考驗，玩家才能成為傳說中最強的"Dragon Slayer"(屠龍者)。可預期的是，每一次將有更多艱鉅的任務，所花費的精神與時間也會更多，因此調整適當的心態，是玩龍族的不二法則。

賺取名聲的新任務

前面曾經提過，不管是是騎馬或轉職，都要一定的名聲值，就連某些特別的裝備，都可以用名聲值換取；可是名聲值不比經驗值砍砍怪物就可以得到，那到底要怎樣賺？有鑑於此，為了減輕眾玩家的負擔，1.0版將帶來4個有趣的小任務，讓玩家可以輕鬆賺取名聲值喔！

1 尋人啓示



海格摩尼亞（32.522）有位焦急的哥哥，由於出外辦事的弟弟遲遲沒有回家，便拜託玩家找尋。帶著哥哥給的喚醒藥到（147.440）給弟弟服用，喚醒弟弟後（似乎正在做著"快樂"的夢..），再帶著得到的肉丸當作信物，便可得到10的名聲。

2 英雄的傳說



帶著牛排和肉丸到海格摩尼亞（83.535）找流浪漢，請他吃完大餐並聽他說完七大英雄的傳說故事，就能得到名聲10。簡單到不行吧！

3 男子的苦惱

接下來的這個任務可有趣了，是個愛情故事喔！述說著一個男子的暗戀心情...故事一樣發生在海格摩尼亞，首先玩家要先到（71.483）找到鋼鐵披風男，得知Hanson先生最近的行動怪怪的，再到（71.430）找Hanson，耐心的聽他吐完苦水後，熱心的玩家決定代替他到西部林地（370.22）和他暗戀的女子見面，帶回口信後，又得到名聲值15。

如果覺得這麼輕鬆就完成任務得到名聲，不免有點心虛的話，50級以上的玩家可以好人作到底，參加這次任務的續篇。

為了幫助女子，玩家們要先到海格摩尼亞（71.430）和NPC交談，他會要求你到地下洞窟殺死吸血鬼，得到黑暗的治療藥，然後就可以跟他換獎賞了。吸血鬼出現的時間在現實時間的週一晚上10點、週3晚上8點、週五晚上6點（大牌吧！還限時登場咧），參加任務的玩家記得把握時間。

4 寶石的功能

這次玩家必須先到西部林地（365.33）和煉金術士談話，他會解說寶石的效能：準備好3個紫水晶和3個綠珠石分別交給他後，可以各得到10的名聲。

更好練的世界

這次的改版，對新手而言有兩個不同的新手村可以學習；此外經驗值的判定上也在這次的改版上放得更鬆，對於新手而言，可以練得更快，是個非常好的消息。以經驗值來說，如果打對適合的怪物，經驗值的取得約是以前的1.2到1.4倍喔！

秘技開發室

讓玩家可以更輕鬆玩遊戲



公告

歡迎大家來到攻略圖書館的別室-秘技開發室中，本開發室將會提供人民各式各樣的遊戲秘技，不過光靠我遊戲仙人獨力開發，一定無法應付人民龐大的要求，所以希望大家一起開發秘技，請將秘技開發稿寄到開發信箱spitz@unochina.com，本開發室將提供所有開發者應該得到的獎賞，每位開發者將得到15P跟100S的獎賞，如果經我遊戲仙人評定是好的、優秀的遊戲秘技，我視情況給開發者更多的獎賞，請大家踴躍投稿。

另列注意事項

1、凡秘技開發者，請不要把秘技開稿洩漏給其他不相干人等知道。
2、關於秘技開發稿的內容，請開發者自行先確過內容是否正確。
3、秘技開發稿內容請標示清楚如何啓動秘技。
4、秘技開發者請清楚留下暱稱（筆名）、真實姓名、電話、住址、身份證字號。
◆ 如果沒有遵守以上幾點者，一律不予刊登使用。

▶學者　武士　◆15P　◆100S

新神奇傳說3



戰鬥時只要用滑鼠指向人物，
按 F6 鍵 即可升等級



▶學者　J.T　◆15P　◆100S

新絕代雙驕3



進入遊戲後在主畫面(重新開始.載入進度ㄉ地方)，同時按下 CTRL+ I + A + M 4個按鍵，當出現藍色畫面時再輸入BESTTTH3 後按Enter鍵，輸入成功會聽到光鼠的叫聲，這時可得到下列秘技：

戰鬥時按　V 鍵　= 直接勝利
按下　F9 鍵　= 可調整人物屬性





學者　天地碎

◆15P　◆100S



仙境傳說





坐著殺敵大法

不管是打會動或不會動的怪，用自動追打 Ctrl+ 滑鼠左鍵，在接近敵人開打的前一刻按 Insert 坐下鍵，會看到角色瞬間坐下又站起殺敵，這時可以發現角色回血的速度竟和坐下休息一樣快，劍士和騎士最能明顯感受到他的妙用（任何職業都適用），這樣挑戰血超多的怪就可以比較輕鬆一些了。

懶人走路大法

對著你想跟的朋友或隊友使用 PK 鍵 Shift 加點對方，此時你的手就可以放開滑鼠打字去囉，除了撞到對方或換地圖要再使用一次外，在 PK 尚未開放之前好好利用它的附加價值吧。

學者　乳酪

◆15P　◆100S



軒轅劍肆







1. 記得先存檔以備萬一，用天書製造武器，然後讀回存檔，會發現武器還在，金屬也沒減少喔。

2. 在拿到軒轅劍以後讓水鏡裝備，水鏡使用聚勁，姬良在水鏡身上用健身術，水鏡砍一刀 *9999* ，再聚一次再砍一刀 *9999* ，最後兩個魔王保證挨不了幾刀就 say good-bye 了，其他兩人只要一直防禦跟吃補藥就好，超簡單……魔王兩分鐘內掛點…哈哈

學者　猜猜

◆15P　◆100S

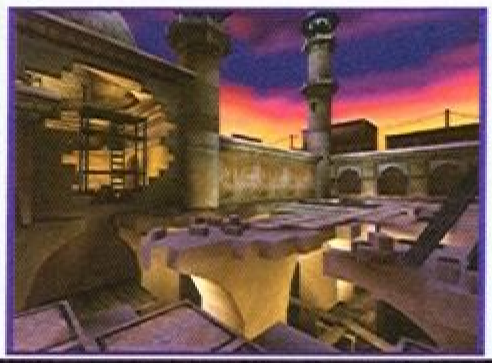


霹靂嬌娃二





遊戲進行中按下 T 鍵後輸入密技：



god	無敵
armor	裝甲全滿
health	生命全滿
poltergeist	隱形
maphole	跳關
skillz	得到技能點
pos	顯示目前所在位置
build	顯示目前版本

學者　暗黑精靈

◆15P　◆100S



復秦記



在合江村完成任務就可以向老婦無限制的要錢，一次 200 元。

在長沙村山洞中找到淫賊，跟他對話表示可以理解，這時可增加 2 點魅力值。在出山洞之後可再回來重覆對話，如此魅力值可無限增加。最後再殺了他，就可結束任務。



快意武林，天龍八部任你一手掌控！
創造自我武林傳奇，掌控蕭峰、段譽、虛竹的英雄命運！
段譽
蕭峰
虛竹
Illustration /德珍


雷震（我）


萬勝刀法
通臂拳



天龍八部
The Semi-gods And The Semi-devils
遊刃八部　盡其在我
Illustration /德珍
以歌會英雄
天龍八部主題曲「英雄夢」
萬人線上卡拉OK大賽
線上歌唱武林大會，這次要你動口不動手，以各式大獎好禮，熱力邀集各路英雄俠女上網，用柔情、用激昂，用讓孔老夫子三個月不知牛排滋味的美妙歌喉，唱出你自我本色的天龍八部主題曲 --「英雄夢」！
活動日期：即日起至91年11月30日止
活動方式
1、安裝本期軟體世界光碟所附活動程式，或在下列各網站下載活動程式，登錄並取得15點的「超級點歌王・卡拉迷」飆歌點數。
2、進入活動網站進行線上飆歌，由程式即時依演唱完整度、音準、咬字立即評判並公佈參賽成績〈包含戰績排行榜與分數落點〉，憑活動點數參賽者可以不斷進行飆歌挑戰。
3、比賽曲目為「天龍八部」遊戲主題曲--「英雄夢」，上網不論試唱或參加比賽，每次皆扣除活動點數5點。點數用完只要向超級點歌王網站(www.SuperMBox.com.tw)購買活動點 數即可繼續參加比賽。
4、於每週各選出週冠軍，最後於91/11/30選出前5名優勝者在活動網站上公佈，並通知參加最後冠軍決賽。決賽時點數由主辦單位提供。
活動獎項
總冠軍：獎金10000元及天龍八部遊戲精品全套一份
前五名：天龍八部遊戲精裝版一套及飆歌點數300點
每週冠軍：飆歌點數50點
智冠科技股份有限公司
超級點歌王 Super M Box
卡拉迷
活動相關網站
智冠科技：www.soft-world.com.tw
智冠科技北研：www.gamedreamer.com.tw
中華音樂網：www.chinamusicnet.com
超級點歌王：www.supermbox.com.tw

天龍八部之英雄義舉

葉二娘與你 共尋失蹤兒



有你的參與 甜蜜家庭結局更不同

如果當時有你在，
葉二娘依舊美麗、溫婉、燒飯、帶小孩，
虛竹變得聰明、活潑又伶俐，
高唱有媽的孩子像個寶，
這些 都是因為有你的幫助，
你就是一個家庭重生的力量！



失蹤日期／91/06/28
姓名／吳佩菁　性別／女
出生年份／75
失蹤年齡／17歲
失蹤縣市、地點／
台中縣、住家附近
失蹤原因／不明
失蹤兒童（少年）特徵／身高約153公分、46公斤、短髮、瓜子臉、五官清秀、戴隱形眼鏡、右手食指關節處有開刀疤痕且略有彎曲，耳朵有耳洞



失蹤日期／90/07/01
姓名／周兆威　性別／男
出生年份／76
失蹤年齡／15歲
失蹤縣市、地點／
新竹市、住家附近
失蹤原因／不明
失蹤兒童（少年）特徵／身高約167公分、58公斤，髮型平頭、鼻樑右邊有一顆痣，失蹤時穿涼鞋、騎黑色腳踏車。



失蹤日期／91/1/31
姓名／卓冠如　性別／女
出生年份／87/1/15
失蹤年齡／5歲
失蹤縣市、地點／
基隆市、住家附近
失蹤原因／不明
失蹤兒童（少年）特徵／身高約110公分、體重約16公斤、短髮、圓臉、右眉毛上方有一疤痕、左小腿前方有一疤痕，失蹤時身穿紅色外套及紅色涼鞋。
其他／在自家樓下玩耍，不明失蹤



失蹤日期／90/12/25
姓名／吳依珊　性別／女
出生年份／75
失蹤年齡／15歲
失蹤縣市、地點／
高雄市、住家附近
失蹤原因／不明
失蹤兒童（少年）特徵／身高約158公分、45公斤，圓臉、短髮、戴方框眼鏡，慣用右手，雙腳有開刀痕跡

您的愛心將化爲失蹤兒的一盞
明亮燈火，爲他照亮回家的路

劃撥捐款帳號：15688659

內政部兒童局．兒童福利聯盟基金會設置/失蹤兒童少年資料管理中心
協尋電話：0800-049-880 (您失蹤.幫幫您)
網址：www.missingkids.org.tw　　www.children.org.tw

智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com　http://智冠.TW
SOFT WORLD Game Developing In Taipei
www.gamedreamer.com.tw


原起不滅
台灣原住民世代不朽的冒險戀歌絕美初現。
百步蛇與公主，獵人與百合花，
太陽的眼淚，鬼湖的傳說，
在深霧裡的山林中，
琉璃珠的期盼
-- 一定要實現的約定 --
Princess Banenn
巴冷公主
魯凱人靈魂深處的愛情
冒險 神秘 與純真
第一部改編台灣原住民傳說的A-RPG遊戲大作
Ⓟ Soft-World International Corporation ©2002 Zong Chin Technology Corporation


與台灣原住民的遊戲初戀
好評熱賣中！
傳說・動人歌謠深情吟唱
魯凱、賽夏、阿美等台灣原住民族傳說取材，觸動人心的劇情動畫、詠唱歌謠，最美麗神秘的冒險世界初現。
冒險・廣闊場景肆意奔馳
全3D即時運算出廣闊山林、富生命力的原住民村落。體驗靈活奔馳、激烈戰鬥的暢快動作感受。
靈力・日月山川靈動攻擊
日月山川等六大屬性、三十項自然魔法，熱鍵迅速切換、即時恢復，多樣攻擊形式、效果肆情激放。
採集・自由組合武器道具
收集20種原料藥材，依照種類、順序搭配打造上千種原住民道具武器，自由拼湊出無限驚喜。
群獵・各展所長團隊戰鬥
指令設定兩名夥伴輔助突破關卡，依照任務需要，發揮角色專有特技，靈活互助、團隊合作。
平裝版 原味特價599元
深情特價799元
最動人的精裝版・最深情的限量約定7000套
超值附贈：
遊戲配樂・「鬼湖戀歌」原住民吟唱歌謠CD
原味十足・「百步蛇之歌」牛皮製手札
軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.TW
棨欽科技股份有限公司
Zong Chin Technology Corporation
www.zct.com.tw

遠傳電信「第七封印手機遊戲區」

……………讓傳說中的魔王復活!!……………

手機「神秘封印能量」即將開啓!! 凡下載者 必得永生!!



英格妮



丁多

封印圖鈴王

下載神秘能量的獨家「封印圖鈴」幫你的手機灌頂加印，增添宇宙能量與衆不同！

來電鈴聲
NOKIA手機下載方式＊149＊111＊下載代號＝按發送
MOTOROLA手機下載方式＊149＊141＊下載代號＝按發送
SIEMENS手機下載方式＊149＊151＊下載代號＝按發送

6775 蔓延（1）	6776 蔓延（2）	6777 潮水	6778 奇蹟天堂	6779 天使愛
6780 精靈	6781 思戀	6782 奇幻世界	6783 愛情海	6784 月影

待機圖案 NOKIA手機下載方式＊149＊112＊下載代號＝按發送

6863 6864 6865 6866 6867 6868 6869

6870 6871 6872 6873 6874 6875

手機屏幕 NOKIA手機下載方式＊149＊115＊下載代號＝按發送

1039 1040 1041 1042 1043 1044 1045 1046

圖文簡訊 NOKIA手機下載方式＊149＊114＊下載代號＃按發送

1027 1028 1029 1030 1031

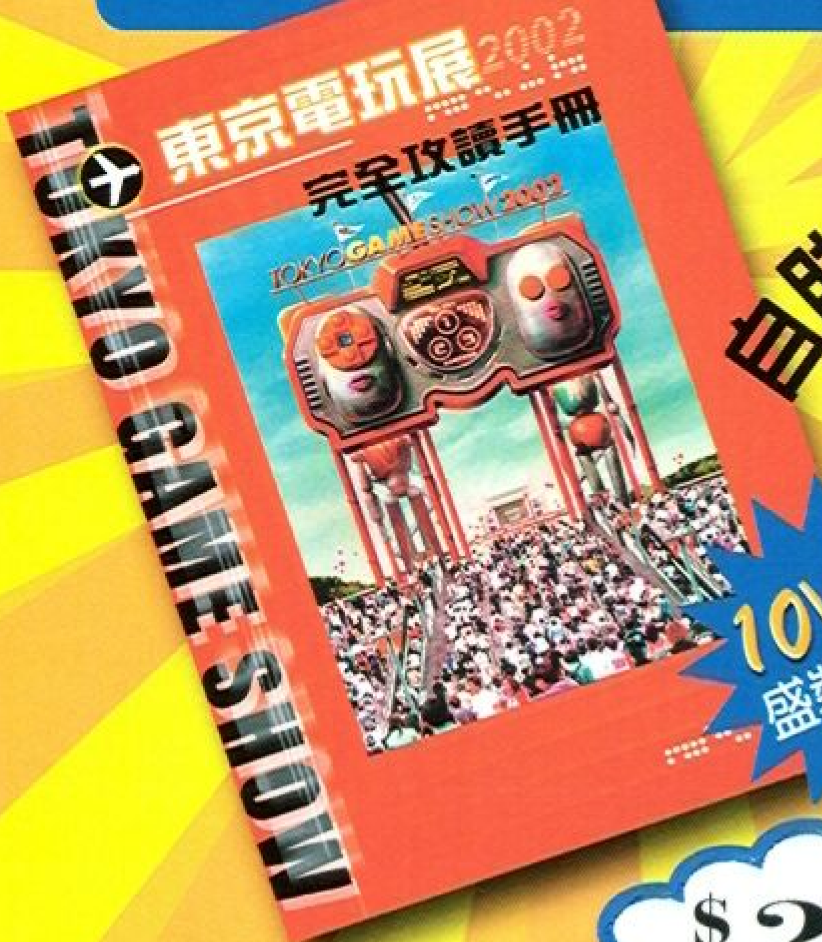




「第七封印 - 遠傳616簡訊」上映中
詳情請至遠傳電信網站www.fetnet.net查詢
佛蘭珂
「第七封印」推出的手機簡訊玩法！
讓你可以輕鬆的用手指玩遊戲！
超酷！
NEW
封印問答王
題目以簡訊發送到玩家手中，玩家也用
簡訊回答問題。在手機簡訊內容中輸入「SA」，
發送到遠傳的616門號，
就可以進入第七封印的問答遊戲，
開始答題了。遊戲的題目和答題的方式都在
簡訊的內容中會有說明，玩家就用簡訊
一來一回的方式進行遊戲。
SA 封印問答王→發送至 616
封印密技
玩家可以隨時隨地，只要拿起手機，
輸入希望想要尋找的「第七封印」人物密技或寶物，
便可以得到一組招式或寶物密碼，只要將此組密碼輸入
「第七封印」遊戲的「炎城賭場的兌換區」中，
玩家就可換取招式或物品了。
玩家直接在手機簡訊內容中輸入「SC」，
發送至遠傳「616」門號，
就可以按照指示進入尋找密技遊戲中了~
SC 封印密技→發送至 616
封印奇緣
把你的希望寫下來，帶著誠摯的心期待有緣人
能夠解開這個封印，進入你的心靈世界。
同時，你也可以看看別人的封印，成為解封印的有緣人。
直接在手機簡訊內容中輸入「SB」，發送到遠傳
的616門號，就可以進入第七封印交友的遊戲了。
進入遊戲的開始，系統會先詢問玩家的性別，
如果是男生的話「SBM」、女生的話
輸入「SBF」。輸入完之後，
就可以看看有什麼奇遇的機會了。
SB 封印奇緣→發送至 616
注意事項:
1.來電鈴聲每次10元，此服務僅適用於NOKIA、MOTOROLA、
SIEMANS系列手機，詳細型號請上www.istyle.com.twt查詢
2.待機圖案每次6元，圖文簡訊及手機屏幕每次10元，
此服務僅適用於NOKIA系列手機，
詳細型號請上www.istyle.com.twt查詢
3.遠傳616簡訊遊戲計費方式 ：
每則簡訊收費3元,易通卡用戶適用簡訊3年級方案。
智冠科技股份有限公司
中華音樂網
遠傳
◎僅限台灣地區使用◎

軟體世界雜誌社

叢書系列－精彩出集、值得收藏



自助．半自助旅行

$199
NO.3128

10\28 盛裝登場

$299
NO.3125

參觀東京電玩展 完全攻略

隨書附贈二片精彩光碟--完整重現展示會場,N款強作廣告短片CD,解析度高達1280X960像素的現場照片+SHOWGIRL+COSPLAY收錄CD,讓您看個過癮！

第七封印

★售前設定集

內容概述

⊙世界設定\主要人物\2D美術設定\3D場景\援攻角色\劇情NPC\怪物妖精\開發部門訪談



仙境傳說online

★上手札記

$199
NO.3123

內容概述

⊙仙境之初—介紹仙境傳說的基本資料，包括基本能力、基本屬性、基本資料、快速上手技巧

⊙仙境之士—介紹仙境傳說的各種職業、相關技能、轉職條件以及各職業入手指南，以及二轉新職業之造型與相關技能

⊙仙境之器—介紹遊戲中出現的各種武器、防具、道具，以及各種卡片圖片與功能介紹

⊙仙境之都—介紹各城市中各商店或公會的位置，全區地圖詳解與全部迷宮圖

⊙仙境之獸—介紹遊戲中出現的各種怪獸及相關出沒地點



櫻花大戰2中文版

★完全攻略本

$280
NO.3120

內容概述

⊙第一部分—人物角色介紹篇

⊙第二部分—遊戲流程篇

⊙第三部分—女主角個別攻略篇

⊙第四部分—戰術指南

⊙第五部分—花組與敵機性能簡介

⊙第六部分—特殊事件一覽





三國群俠傳

★縱橫時空攻略大全

$250
NO.3121

內容概述

⊙劇情攻略區─內含主線劇情攻略、支線劇情攻略、人物加入攻略、特殊事件攻略及小遊戲解答
⊙地圖場景區─內含遊戲大地圖、各場景解析圖及觸發事件所需之資料
⊙技能樹進階區─內含個人技能類、輔助技能類、武術技能類、法術技能類及主動、移動、被動技能類進階狀態
⊙資料表格區─內含我方人物技能全覽、影響智能勇的事件、物品道具全覽、全技能資料總覽及各種狀態資料



第七封印

★呼荷啓示錄

$199
NO.3128

內容概述

⊙封印人物─各主要角色身份背景介紹
⊙封印行程─詳細的遊戲攻略並有小提示及要點記錄
⊙封印器物─一般道具、合成道具、防具及水晶石一覽表
⊙封印足跡─各大城市及迷宮詳解地圖
⊙附　　錄─第七封印相關活動介紹



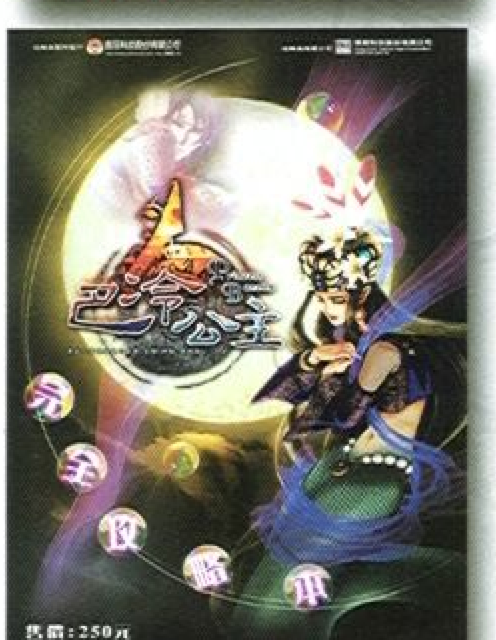
龍狼傳─破凰之路

★完全攻略本

$188
NO.3117

內容概述

◎人物介紹篇─各角色之基本屬性、數值、絕計及計謀
◎招式剪輯篇─各個精彩招式之動畫欣賞、基本參數資料
◎物品道具篇─各武器、防具、物品基本數據
◎完全攻略篇─劇情式攻略指導遊戲行進中注事項及過關秘訣
◎地圖場景篇─遊戲內之有場景、迷宮大公開及寶物藏匿之處



巴冷公主

★完全攻略本

$250
NO.3122

內容概述

⊙完全攻略─遊戲1至9關完整劇情攻略
⊙機關地圖─重要地圖場景機關大解析
⊙原料調和─武器和藥草調配所需材料及產生結果
⊙動畫情景─遊戲精彩動畫之情景敘述
⊙手稿欣賞─原畫者之手稿欣賞
⊙附　　錄─經驗值取得、秘技技巧大公開



請洽全省3C賣場、連鎖書局及全省各電腦門市選購 或
遊戲快遞購物網站 http://www.gamexpress.com.tw


封印開啟前 最後一次預習可能！
鞭辟入裏！引領你深入呼荷密界！
不留餘地！Magic Σ 概念全呈現！
第七封印
~魔神甦醒~
THE SEVENTH SEAL
~THE RESURRECTION OF THE DARK LORD~
精裝版本 限量發行
9月16日 即日販售
風—火—水—土—日—月 璀璨設定全收錄
製作小組全程追蹤
只此一次！機密設定一氣揭露
光田康典/納蘭員/中華音樂網 現場直擊
售價299元
請洽全省3C賣場、連鎖書局及
全省各電腦門市選購或遊戲快遞
購物網站http://www.gamexpress.com.tw!
售前設定集
智冠科技股份有限公司
智冠 新廣部 Magic Sigma



遊戲向上委員會

騎士團在此進行石盤的評鑑



看來研究前得先搞清楚什麼是「線上遊戲」吧！

遊戲向上委員會評議護照

委員會評議護照的內容分為劇情、操作、畫面、聲效、耐玩度、總分等六項，各項評議項目負責人會根據表現做出結論，依序為騎士團團長沙雷納、勇者阿雷斯、賢者尼爾斯、王國公主蕾蕾、索特王、整體評價則由遊戲仙人決定是否蓋上極品章，並由沙雷納和公主的表情來表示，要是該項目達到非常好的分數等級，該項目的負責人會出現以示慶賀，各位王國的子民要是看到「極品」出現，就是遊戲超棒喔！

E-MAIL 信箱—alex.sheu@msa.hinet.net

草民騎士—老芋仔



風色幻想 2



從「風色幻想SP～封神之刻」，到這一款新近上市的「風色幻想 II」，少說也經過數個年頭了；雖然遊戲中的大部分主人翁俱都延續前作的造型風格，但畢竟遊戲類型不同，所以這款遊戲也顯得與前作毫無關聯；玩家在心理上若是能將她視為一款全新打造的遊戲作品，可能在心理調適方面較無扞格。

初接觸這款遊戲的最明顯反應，應該是會被遊戲超凡演出的美術功力所折服，不但是各個人物的造型突出，人物性格表徵有顯著區隔，且有大量色彩豐富、明亮的場景設計，更足令玩家坐收賞心悅目的歡愉效果。老芋仔對於這款遊戲的場景畫面，私心上是抱持極高評價與肯定的；再加上戰鬥時絢麗的法術聲光效果，無不是吸引玩家眼光的焦點所在。儘管老芋仔對於「風色」的美術造詣推崇至極，但非常遺憾的，這款遊戲最為突出的這部份表現，卻也“似乎”是這款遊戲唯一值得稱道之處。



話說遊戲在劇情方面的構思，原本應該也屬上乘，若是能夠再多花點心思營造更細膩的情緒感染力，那麼在遊戲劇情的評價項上，應該很容易更上層樓的。只可惜，由於充斥在遊戲中的大量對話系統中，幾乎從頭至尾盡是些“顛覆中文語法”的對話與用語，逼得老芋仔每每被迫暫停遊戲，並用力的反省自己的中文程度是否已有退化的跡象；遊戲中所出現的文字，除了錯別字滿天飛以外，語法更是艱澀、拗口、彆扭到不行，害得老芋仔還時常因而誤解對話的“含意”。老芋仔必須嚴正指出，這絕非賣弄語文能力的正途，卻反而凸顯語



文表達能力亟需再造的迫切性！且對於年輕一輩的小玩家而言，其負面的影響力更不容小覷：以老芋仔無懈可擊的“國學底子”以觀，這款遊戲絕非“正規”的“中文”版本！

看倌們覺得上一段評語過重了？錯啦！下面還有更重的呢…老芋仔真的記不太清楚，究竟打從什麼時候開始，玩個單機版的遊戲，竟然得隨時連上網路去追趕那不時都有可能會“驚喜”出爐的更新檔案，然後再被迫抱持“無限感恩”的心情繼續玩下去…任何事大抵不脫一體兩面，有人對於遊戲出品公司大感不滿，但也不乏給予“肯定”的玩家，只因為不時提供更新檔案的“仁德”，總比不負善後責任的公司要好多了…老芋仔無意探討眾多玩家混亂到不忍卒睹的價值觀，但除了對於能把單機版遊戲“營造”得一如線上遊戲的“功力”至表佩服之外，也差堪可以“恬不知恥”的對本刊總編大人有所交代，老芋仔終於開始玩新式的“線上遊戲”了…此外，也想藉此請教一下遊戲出品公司，對於那些因故無法上網的“正版”玩家們，是否已經提供了任何補救的服務措施？

為了防範盜版，將遊戲光碟片製作得“反拷”到不能讀取，這是哪門子跟哪門子呢？針對一款需要十幾二十個更新檔案的遊戲光碟片，老實話說，老芋仔是寧願遭飛機撞死，也絕對不會興起“燒烤”備份的念頭的…各位小朋友！這個故事就是要告訴我們，過度的保護有可能會造成「作繭自縛」的後果，其代價也是「得不償











失」的，今天所教的兩個成語，回家要把它好好的記住哦！…為了防範「非法使用者」而侵害到「合法使用者」，這樣的作法是老芋仔打死也不能苟同的！

話說多了，趕緊回過頭來看看，這款遊戲在戰鬥系統的表現如何。能夠維持一定難度是戰鬥系統最值肯定之處，加上怪物屬性設計有種類區分，我方在攻擊上必須考量相互剋制的問題，更使得戰鬥展現了出乎意表的韌性。隨著遊戲劇情的不斷更迭，玩家所掌控的主角人物也有頻繁的更替，這個設計手法足以成功的避免戰鬥限於疲乏。針對各個主要人物所配戴的武器和防具，遊戲原本設計有煉金系統可提昇、附加種類繁多的特殊效果，但還是因為臭蟲之故，害得老芋仔一直玩到遊戲即將結束時，才得以領受這項“神恩”，真箇是情何以堪：但話說回來，僅以平庸而不借助神恩的裝備即可將遊戲玩到結束，是不是更能彰

顯老芋仔真是“神選”而註定要吃這行飯的？聊以自慰而已，懇請愛護老芋仔的十方大德，切莫以“舔耳朵”的方式來安慰、鼓勵我…

儘管老芋仔對於遊戲的美術表現和場景的營造多所稱讚，但卻必須痛心的指出其中最大的盲點。綜觀整個遊戲的諸多城鎮設計，除了有戰事發生的少數幾座以外，其餘精心打造的絕大部分城鎮，居然只淪落到提供更新裝備的功能而已，兼且寥寥可數的 NPC 人物，對於遊戲的進展竟如沒事人一樣，俱都處在“世界即將被毀”的狀況外：以角色扮演的遊戲類型而言，NPC 人物所表現出的這般“置若罔聞”的態度，無疑是遊戲劇情最大的殺手。老芋仔無意與「風色」的擁護者為敵，嘆只嘆，真可惜了這些楚楚動人的城鎮場景而已。

老芋仔的“神經砲”一路發射至此，也不免要捫心自問，難道這款遊戲就沒有值得讚許的地方嗎？有的！老芋仔對於這款遊戲的背景音樂和緊扣人心的音效表現，簡直就是喜愛到骨子裡了；由玩家們耳熟能詳的「獅子吼」所編曲製作的音樂，除了在戰鬥中有提神醒腦、提振人心的作用外，純粹聆賞也是一項很不錯的享受哩！尤其是在上網下載更新檔案的空檔裡，她更是最佳的“天然”潤滑劑…如果玩家不嫌麻煩，這款遊戲還是值得藉以打發時間的。









遊戲護照
GAME PASSPORT



風色幻想2

設計公司：弘煜科技

發行公司：弘煜科技

遊戲類型：角色扮演

PIII-1GB、256MB DRAM、SB PCI128、GeForce3、50X CD-ROM

- 操　作　介面設計清新順手，但嚴重的臭蟲成了致命傷。
- 耐玩度　老芋仔工作結束交完稿子後，鐵定不會玩第二遍。
- 劇　情　故事結構完整緊湊，但被語文表述大大的損傷。
- 聲　效　音樂支支動聽，音效強勁有力。
- 畫　面　畫面色彩豐富；人物造型獨特，場景營造優美。

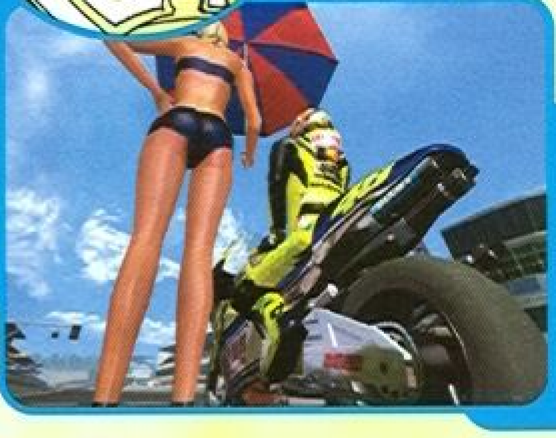
遊戲劇情原應有不錯的張力表現，但受不盡順暢的語文表達損傷至重；戰鬥系統設計富新意，難度亦有足夠挑戰性，但因作品推出前除蟲未盡，以致嚴重傷及要害並大大失色。





聖獨角獸騎士團
聖騎士—Morris Huang

怒火激輪



老實說，在賽車遊戲中，機車類的賽車遊戲大概是最不受玩家青睞的類型了。PC平台上不斷地有機車類的競速遊戲上市，但這些機車遊戲大部分都是針對專家級的玩家所設計的，一般玩家，大概看到遊戲中一堆得調校的項目和複雜的物理特性後，馬上就敬而遠之了。但「怒火激輪」(motogp)卻不太相同，這套遊戲靠著一些相當聰明的設計，讓一般玩家也能簡單上手，並從中獲得樂趣，當然，真實的物理模擬加上不錯的速度感與駕馭感，讓「怒火激輪」也能滿足專家級的玩家們。

在「怒火激輪」的大型電玩模式中，玩家必須在時限內通過賽道中的檢查點（checkpoint），以獲得更多的時間來到達終點；玩家就算在賽事中沒獲得前三名，仍能順利地進入下一關，只是出發的順位當然會往後掉。有趣的是，這個模式有套獨特的積分系統，讓玩家得以在較少的物理限制下同樣地跑完賽程，這時機車變得極好駕馭，且玩家可以利用油門和前後煞車的不同組合，做出炫人的特技動作（如測滑、甩尾、翹孤輪等），或者在短時間內超越多位選手，來得到額外的積分，若你能在賽事中不摔出跑道，也沒有撞牆的話，亦能獲得額外的連鎖計分。而這些積分在增加到某個程度後，便能用來開啓新的設定、模式和動畫。這樣的設計不但讓入門級的玩家有了遊戲的動力，對老鳥駕駛來說，亦有足夠的樂趣讓他們重複挑戰「怒火激輪」。



冠軍盃模式則是為了擁有更多耐心、更高專業度的玩家所設計的。在這個模式中，玩家得先將所有的細節給設定好（包括選手名稱、國籍、車種和賽車服及機車的顏色等），再來便是調校愛車了，遊戲中可供調整的項目大致分成過彎度、煞車、加速度與極速等，每個項目最高都有十點的點數可增加，在調校與試車完畢後，你就能開始參加GP賽事了，因為在這個模式下，每個賽程所需跑完的圈數明顯增多了（最少都要跑5圈以上），所以除了得盡量跑出好成績外，也需注意到輪胎的磨損度等更多的細節。在每個賽事終了後，你可以獲得更多的調校點數，甚至得到新的跑道、動畫和額外的新賽服和車種。

遊戲中有些畫面的選項供玩家調整，但若想將所有特效都開啓，則需要一部不錯的電腦，外加一張支援像素繪圖與頂點光源運算的繪圖卡（如GeForce4 Ti 或ATI-8500）。我用了家中的GeForce2 MX 和GeForce4 Ti4200 兩張顯示卡來測試「怒火激輪」，在主要畫面中差異並不大，但GeForce4 Ti4200能繪出更漂亮的天空、更真實的日暈、光影，和一些如水面倒影或車身反射等炫麗的小細節。過多的特效，讓遊戲中選項全開後的畫面，誇張得有點離譜：天空的多層貼圖是真的很動人，但像水花、日光等的特效，則有點假假的。話說回來，不管是不是將這些特效全開，「怒火激輪」的的速度感與真實感都有相當不錯的表現，且一旦你加速到一定程度後，快速流動的畫面大概也很難明顯地看出特效的差異。















音樂音效是「怒火激輪」中最弱的一環，機車的排浪聲聽起來假假的，電子式的背景音樂也不太耐聽，在重複聽過幾次後，我便將之關掉了。音效定位做得還不錯，在雙聲道模式下，這些音效應該能讓玩家判斷出對手的距離與方向了。若你願意的話，還可以藉著說明檔上的指引，找到自己更換背景音樂的方法，但或許是對著作權的顧慮，遊戲並不支援MP3、WMA這些經過壓縮的音源格式。

流暢的速度感與有趣的駕馭感，讓「怒火激輪」有了不錯的遊戲性。



藉著遊戲中的訓練模式，就算是新手玩家，也能很快地掌握住駕車技巧，而大型電玩模式中獨特的積分系統，更增加了「怒火激輪」的特色，這讓玩家除了獲得GP賽事冠軍外，也會試著在每個賽事中盡量地得到更高的積分。許多的賽車遊戲總打著高擬真度的招牌，但並不一定就真的有趣，以前我玩過那些高擬真度的機車遊戲，常動不動就將機車摔出跑道外，那真的是蠻挫折的；相較之下，「怒火激輪」的積分系統與有趣的駕馭快感，讓我更有不斷探索這款遊戲的動力。





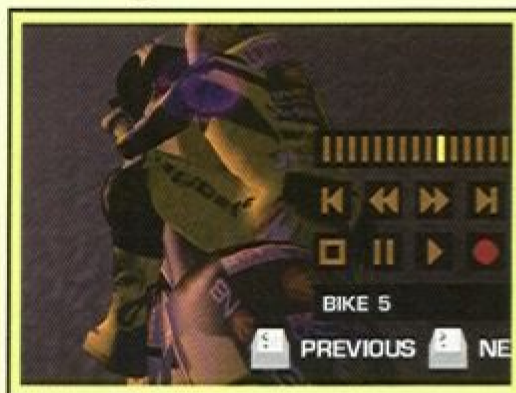




最後，我想說的是，這款「怒火激輪」真的頗酷，或許骨灰級玩家們想從那些高擬真度的遊戲中，藉著不斷地調校車體細節，駕馭難以駕駛的重機車，好測試出自己大師級的真正實力，但「怒火激輪」則藉著更自由的駕馭設計，與藉著積分所表現出的「蒐集」樂趣，來吸引廣大的一般族群。在這個遊戲中，玩家可以拋開不必要的細微末節，只專注在駕馭重機車的樂趣上，若你是個對機車類遊戲「苦手」的玩家，那「怒火激輪」會是你最佳的入門指引，而骨灰級玩家們，也能從上述的優點中，找到全新的駕馭樂趣吧。

遊戲護照

GAME PASSPORT



怒火激輪

設計公司：THQ

發行公司：英特衛

遊戲類型：運動

Athlon1.4G、256MB SDRam、SB Live5.1！、GeForce4Ti-4200

操　作　流暢的駕馭感，讓人愛不釋手。

耐玩度　有趣的積分設計與豐富的模式，大幅提高耐玩度。

劇　情　沒有劇情

聲　效　音樂不太動聽，排浪聲有點假，但定位不錯。

畫　面　支援DX8特效，速度感表現不錯。

不以高擬真為訴求，而改以有趣的積分設計、豐富的模式、優異的速度感與微妙的駕馭感來吸引更多的入門玩家，遊戲性頗高，值得一玩。



草民騎士—老芋仔



傲世蒼龍～趙雲傳



最近出現一則振奮人心的新聞，有位可愛的法官大人，在涉嫌對女店員遂行“強吻”的案件中，判定涉嫌人無罪，原因是長達兩分鐘的“涉嫌強吻”，實際是履行“國家禮儀”的最佳範例。話說老芋仔生活漸感索然無趣，經此事件的強力刺激，夕間又像似再度被春風吻上了嘴臉；決定要身體力行該位曠古奇才般優秀法官的前衛思想，要對女性人類展開猛烈的“國家禮儀”之旅了。小心哦～老芋仔～就在…妳…身邊！

但是，“國家禮儀”與趙雲又有何干呢？看倌聽了～在充滿陽剛之氣的一部「三國演義」小說中，女性同胞誠然屈指可數，咱們忠肝義膽的趙大哥又如何能力行“國家禮儀”呢？再者，根據老芋仔最新的鑽研結果顯示，由於「三國演義」中的女性不足以讓各路英雄實踐“國家禮儀”，故而充斥一片爾虞我詐、爭逐殺戮之氣；請想想，如果三國時代隨處可見“檳榔貂蟬”，或是“酒店小喬”、“鋼管女喬”等等，這些個足以封神的英雄好漢，拼了老命實踐“國家禮儀”尚且不及，又哪來的精氣神到處“幹群架”呢？老芋仔向來不喜居功，但這份剛出爐的研究文獻，絕對具有考究歷史的重大價值。撇開老芋仔對「人類社會學」的卓越貢獻不談，這回終於有遊戲公司將目標瞄準久受冷落的蜀將趙子龍，終算讓趙大哥好生揚眉吐氣了。



趙雲在這一款為他量身訂做的遊戲中，是以戰略角色扮演的姿態登場；正如玩家們所熟知的一般，這種類型（SLG）的遊戲，對於“劇情”的講究，向來不若“純角色扮演”類型來得豐富精彩。雖然遊戲製作單位“堅稱”遊戲劇情建構在「六分史實、四分虛構」的雛型上，唯此一環節在遊戲中並未展現預期的效果；反之，遊戲的重心還是在於回合戰役的主力部份。隨著趙雲的崛起、嶄露頭角的奮鬥過程，玩家要交戰的三國著名歷史人物也就隨之次第登場了。



遺憾得很，這款遊戲在主力戰鬥系統上的設計，並未帶給老芋仔特別新鮮有趣的經驗，先說說各場戰役的交戰敵方主將，莫不是生命力極其驚人，但攻擊力卻是低落到不行；且往往在開戰後，若不是特地將攻擊矛頭指向這些主將，竟然表現得恰似無事人一般，亦鮮見他們主動對我方主將展開攻擊，反倒是黑壓壓一大片小兵小卒還來得有“戰鬥意識”一些。因是之故，戰鬥的要訣僅在於先解決兵卒之後，再回頭輕鬆收拾主將即可。這使得在遊戲中佔有絕對比重的戰鬥，變得有些索然無味了。

再者，可供徵召的傭兵雖有兵種上的區分，但除了配備武器有所差異之外，似乎也很難窺出有何明顯的不同；且傭兵只在於戰鬥上獲取經驗值得以升級外，屢屢升級之後的結果，也沒讓老芋仔“偷窺”出有何長進之處，這當然包括人物所有的屬性值，以及可施用的特技是否得有新增等等。此外，即便是敵我雙方主將施用特技的聲光效果，也顯得太小兒科一些，如此“精簡”的設計手法，實在會讓玩家殺得倍感乏味的。老芋仔晚近宅心仁厚，很不願意直指戰鬥系統是失敗之作，但卻也不願否認確實是很難引起共鳴的。

遊戲的場景與人物的美術構圖皆以2D水墨畫風格繪製，室內場景與人物動作均極鮮活，可惜戰鬥的場景就顯得少有變化，玩遊戲時間一久，很容易滋生千篇一律的錯覺。而主要人物在不同階段亦皆有不同的扮相，唯置身於戰場上，除了少數幾名主將之外，所有敵我雙方的副將造型竟然如出一轍，每每導致老芋仔分不出敵我，或是在需要我方副將奧援時，方纔猛然驚覺是敵方派來的“臥底”，這對於玩家的戰略運用，無疑是極大的傷害；而況，戰場上的個別人物狀態在非行動時間裡，也是無法











一一審閱的。針對這項不厚道的設計方式，老芋仔一直耿耿於懷，但卻寧願將之視為製作單位“美麗的疏忽”，否則恐將難以自處。

身處在如此少有快感的戰場上，節奏輕快的背景音樂反倒顯得是一劑調和的良藥，聆聽的時間一久，還真能產生不壞的親切感。至於遊戲的音效，老芋仔倒是只記得那時常出現的“篤篤的馬蹄聲”，在逼真感人之餘，尚有不錯的提神作用。與戰鬥系統息息相關的武器、防具裝備等，儘管種類多而專精，但卻樣樣貴得驚死人，如果隊中傭兵一直處在最高可徵召人數的話，那麼花在採買、添置武器和防具上的心思，絕對要比戰場上的謀求致勝要困擾、傷神得多：老芋仔有一些些兒迷惘，這會不會也是一項＂美麗的錯誤＂呢？

能夠將遊戲主人翁設定為鮮有人著墨的趙雲，先天上應該佔有獨樹一格的不落俗套，但不知是製作單位“雷聲大、雨點小”的力有未逮之故，抑或是趙子龍的故事被眾多三國著名英雄掩蓋光芒所導致，這一款「趙雲傳」竟顯出這般“有氣無力”的疲態，老芋仔除了深感扼腕之外，也唯有多吃幾塊月餅聊以“應景”了…

末了，老芋仔尚有一事不明，遊戲中硬生生的“虛構”了一名女主角小寇子，但卻自遊戲開頭即告失散，一直到遊戲結束前，方才與趙雲久別重逢，這究竟富有什麼深意呢？若是為增添遊戲劇情的柔性一面，希冀能因此而達致加分的效果，老芋仔必須坦率的指出，這絕對是失敗的構思：事實顯示，如此設計非但未能錦上添花，反而落實了畫蛇添足的譏評。請試想，沒有了「小寇子」，趙雲就會淪落到不值一書嗎？若是能「忠於原著」的多著墨趙雲的「情義」，這款遊戲勢必會添加幾分“征服”老芋仔的實力。









遊戲護照

GAME PASSPORT



•傲世蒼龍～趙雲傳•

設計公司：捷友資訊

發行公司：捷友資訊

遊戲類型：戰略角色扮演

PⅢ-1GB、256MB DRAM、SB PCI128、GeForce3、50X CD-ROM

操　作 介面簡潔有力，操控方式尚稱便利。

耐玩度 諸多配套環節的設計失當，致元氣大損。

劇　情 六分史實氣氛掌握得宜；四分虛構畫蛇添足。

聲　效 背景音樂突出耐聽，音效表現未盡人意。

畫　面 戰鬥場景較無變化，次要人物容易魚目混珠。

根據史實的劇情部份有看頭，但穿插虛構成份以後，頗有“不倫不類”之嫌。音樂表現出色，但特效與動畫卻相對嚴重貧乏：美術功力雖有一定水準演出，可惜戰場上敵我難分的缺失，卻反而突顯未善盡人事之憾。

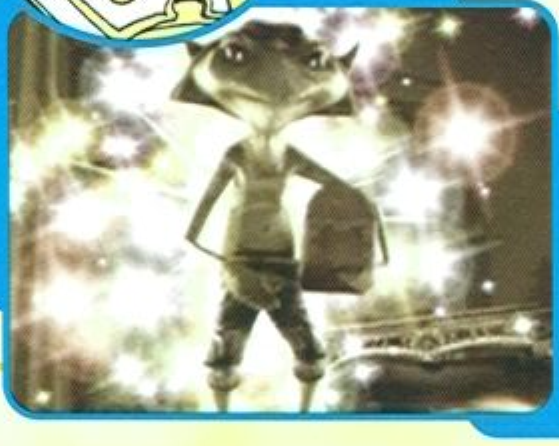




聖獨角獸騎士團

聖騎士—路易王

精靈夜想曲



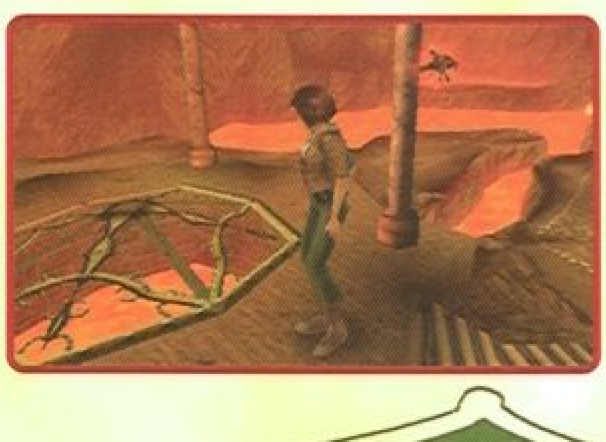
養電子寵物－多麼熟悉的名詞，這種幾年前開始新興的活動，隨著「口袋怪物」的發揚光大，不論你使用的是小型電子雞、網路、或曾經在遊戲裡帶著收服的怪物一起出遊，相信每個人多多少少都有類似的經驗。只是這種由日本人創造的概念，大部分都出現在親日派的遊戲上，歐美遊戲很少看到相同的影子，而以下所介紹的「精靈夜想曲」便是採用類似的設計，難得的是竟然出自德國人的手中。

玩家在遊戲中所操控的是一個現實世界的女孩愛咪，來到一個由精靈、地精、矮人和妖精所構成的魔法世界，總共包含了沼澤戈布林、森林精靈、高山矮人、雲之國、地底世界、與暗影地域等區塊，範圍十分廣大多變，主角就是要在這個世界中四處探索並解謎。然而一個文弱女子如何能跟這個陌生領域上的邪惡生物戰鬥呢？答案就在她所攜帶的寵物上。一開始主角只擁有一隻別人贈送的小妖精，主角就是要靠這隻妖精來對抗路上充斥的小怪物，隨著妖精的成長與能力的增強，主角將能收服其他的魔怪來壯大自己的實力與陣容，進而在這個魔法世界裡過關斬將解決難題。

遊戲的進行分成兩種模式，一種是操作主角四處探險的模式，另一種則是遭遇敵人的戰鬥模式。其中冒險模式是以第三人稱的視野操作主角在3D 的畫面中進行對話或探索，主角能做的動作只有跑跟跳，此模式中雖然不會有任何的戰鬥，但不要以為這像吃飯一樣簡單，遊戲最難的部份反而是在這裡：你必須操作主角穿越各種地形來解謎或啓動機關，包括峽谷、熔岩、懸崖、上下左右移動的浮空平台、彈跳光球......等等，一不小心失足的話就是一聲慘叫，比馬利歐還要馬利歐。更討厭的是在各場景中雖然隨時可記錄，但讀取時還是會回到場景之初，也就是說每次失足時你通常得走一段路回去再跳一次，這是最容易讓討厭跳平台的路易王頭痛的設計。





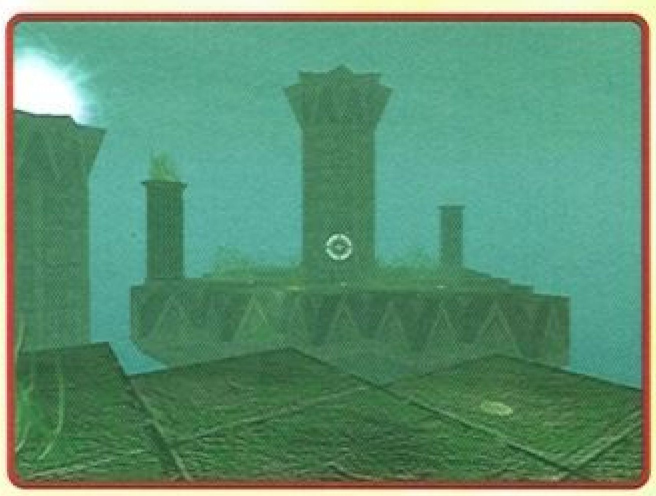


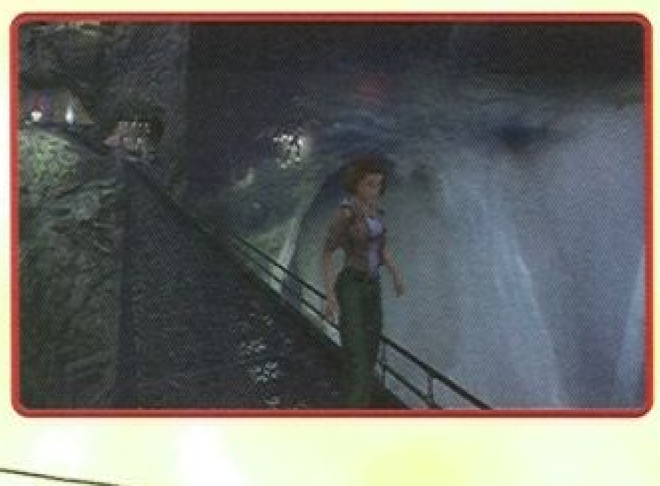
當主角在冒險模式行走時，會以踩地雷的方式隨機遇上四處遊蕩的妖精，這時便會進入戰鬥模式，提到這個模式，就不得不順便提一下遊戲裡最大的賣點－養寵物。假如筆者沒記錯的話，第一個玩家可以收服並攜帶怪物同行的RPG ，應該是任天堂紅白機上的女神轉生系列，在女神轉生系列裡，玩家可以在戰鬥結束後收服被你打敗的怪獸，並將牠叫出來參予往後的戰鬥，加以培養或合成新怪獸。這種設定在往後許多日式或台灣製作的RPG 裡都看得到。而「精靈夜想曲」便是使用這種設定，差別只是收服的妖精無法進行融合而已。遊戲中總共有多達12 種不同類別的妖精，若把不同等級的同種怪物算進去，能夠收



集的妖精種類高達77 種，而每次出遊只能攜帶5 個妖精，戰鬥時可以輪番派上用場，但不能叫出複數以上的妖精出來（敵人卻可以用兩隻以上的妖精來對付你）。

在戰鬥模式中，玩家將能輪流叫出主角所攜帶的妖精，以第一人稱的視角在十數種隨機叫出的地形參與戰鬥。這種類似FPS 的戰鬥方式是同類型遊戲的一大創舉，但對FPS 愛不釋手的路易王卻沒有感受到特別的優勢或樂趣。原因是整個操作設計太不人性化。首先每個作戰地形都建構在深





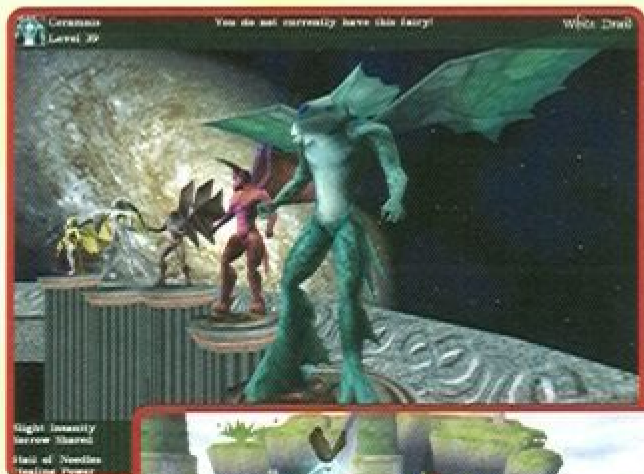


不見底的懸空建築上，一不小心掉下去就是萬丈懸崖，有時連飛上來都來不及。其次每種妖精的攻擊方式只有一種，就是先集氣再發射出去，而且根本沒有彈道與時間差。當然集氣越久或打得越準，所造成的傷害就越大。但集氣時間超過反而會傷害到自己，想像在玩CS時你只能拿有彈數限制的狙擊槍，而且扣下板機後要等待五秒才能發射，超過十秒不發射還會自爆，這在瞬息萬變的生死決戰中可能連個鬼影子都打不到，何況在本遊戲裡你還得一次面對好幾個對手。

由於妖精的所屬類別多達12種，各種不同類別之間有相生相剋的關係，面對敵人當然要找一個能克制它的傢伙。只可惜遊戲裡所提供的生剋表標示不清，加上12個種類實在過多了些，與頭目對戰時每次都要詳細研究敵人的資料，記住敵人的長相與類別，再找出能克制它的傢伙，否則面對後期你得在一場戰鬥中打贏5到10隻的妖精，對方還常常同時放出兩隻來圍攻。沒有辦法克制對方的話根本就沒有勝算。

由非美系的角度來看，本遊戲在冒險模式的3D畫面還算不錯，但某些時候人物的頭部會出現不自然的快速轉動，有時查看表單過久時，居然主角的整個頭部不自然地往下彎，甚至幾乎要藏到衣服裡了，或是會不自然地向上仰，幾乎呈現90°地「掛」在頭部上。更絕的是經常在變換場景時，主角或NPC人物的頭部整個不見了，這些3D引擎的小毛病或多或少都影響到了畫面的品質。

這款遊戲中最令人激賞的，應該算是其音樂與音效的表現方面了。從進入畫面時，便悠悠響起由人聲所吟唱的主題曲，優美的程度可媲美時下的流行音樂。進入遊戲之後，不但每個地區都有其專屬音樂，在戰鬥時、戰勝或戰敗都有不同的音樂表現。除此之外，四處可聽到多種生動的音效聲，如潺潺流水、樹枝伊呀摩擦聲、蟲鳴鳥叫…等，讓人有身歷其境的感受。





在網路如此發達的今日，遊戲裡加入連線的功能已經是大勢所趨，本遊戲當然也不能免俗。除了玩家可以連上伺服器交換所收集的妖精外，還可以與遠在天涯的對手來場比賽，立意相當不錯；只是或許本遊戲的人氣度過於低落，路易王連上伺服器半天，連個鬼影子都看不到，連製作公司的官方網站都不見了，當然也沒有任何測試的機會。可以想像的是由於屬性間的生剋，玩家之間戰鬥起來應該是蠻刺激的，FPS的老手不一定會佔優勢，反而能在最短時間內辨識出對方使用的種類並切換出相剋制精靈，才是主宰戰場的不二法門。



遊戲護照
GAME PASSPORT



精靈夜想曲

設計公司：THQ

發行公司：英特衛

遊戲類型：冒險

P-1G、SB-Live 5.1、GForce4 4200、256MB RAM、32X CD-ROM、60GB HD

操　作　戰鬥設定不佳，最好能調整成適合自己的模式。

耐玩度　收集妖精練功的設計足以讓玩家消磨好一段時間

劇　情　劇情架構完整，中規中矩，可惜略為短促。

聲　效　配樂靈逸動人，音效細膩逼真，無可挑剔。

畫　面　3D引擎有缺陷，畫面有一定的水準。

結合了第一人稱設計、冒險遊戲和養成遊戲的精髓，代表玩家同時需要具備冒險解謎的智商、動作遊戲的反應與養成培育的耐性，缺一不可。認為三者同時具備的全能型玩家不妨一試。





聖獨角獸騎士團

聖騎士—巴雷特

魔域空間



就在人類、獸人、魔族與龍族之領土爭奪戰爭告一段落之後，經過了十幾年，羅爾吉王國中突然出現人稱雙魔人的狂魔法師與狂亂戰士；雖然狂亂戰士最後以關進阿爾達監獄做為收場，不過狂魔法師卻從此行蹤不明。就在這個時候，摩爾斯帝國城堡突然被一團奇異的黑暗光芒籠罩，人們直接稱呼它為魔域空間；為了解開這個謎團背後隱藏的重大陰謀，身為騎兵團一員的亞特斯於是受命，必須解開上古魔法書之神秘內容。

不同於現今角色扮演遊戲拼命朝向3D領域發展，魔域空間可以說是一款回歸2D傳統的代表作品：除了一般遊戲畫面採用廣為玩家接受的45度視野的呈現手法之外，就連戰鬥畫面都是使用大家再也熟悉不過的左右靠邊排排站方式。嚴格來說，這款遊戲的畫面處理技術仍然停留在數年之前的應有水準，雖然少了同類遊戲作品那種幾可亂真的背景圖形演出，不過卻能夠靠著傳統2D表現出絕對不會輸給3D遊戲的空間感受，特別是在建築造型與迷宮構造的演出上面。另外一方面，人物模型特別採用類似3D的SD呈現方式，而且只要每位主角裝備的武器種類有所任何更動，戰鬥當中的手持武器造型甚至還會跟著有所變化。這種設計概念一直延伸至怪物外形設定上面，隨著遊戲進行時間的逐漸加長，怪物的外觀與體型將會變得更加猙獰與龐大，尤其遊戲後期就連一般怪物乍看之下都是顯得那麼強不可測。



不過要是說到這款遊戲的最大賣點所在，應該就是在於敵我雙方豐富萬分的魔法視覺呈現上面，即使遊戲初期登場的視覺規模略為小號一些，但是一旦能夠施展的魔法威力更加強化之後，那種視覺特效之佳，實在很難透過筆墨完美加以形容。魔域空間為了有別與一般的同類作品，主角不再是傳統那種隨著等級提升就能夠輕鬆學到各種魔法，而是必須在戰鬥過程裡頭不斷施展以便累積經驗點數，否則就永遠無法領悟到更為高深的強大魔法。除此之外，玩家還可以在世界各地的寶箱當中找到不少魔法卷軸，因此可以按照個人喜好來加以培養出一個完全屬於自己的獨一無二之角色出來。由於所有魔法與怪物之間有著六種不同相生相剋的屬性存在，所以玩家必須要十分清楚怪物本身的屬性究竟為何，否則只會老是處於事倍功半的困境當中。

這款遊戲的操作界面設計非常簡單明瞭，玩家絕對可以在最短時間之內上手而沒有多大問題，而且戰鬥系統部份還有著讓人印象深刻無比的加強攻擊設計。雖然說明書上面並沒有特別提到這點，但是其實玩家可以趁著圓形框與圓形圖示合為一體的時候，馬上再度按下調查按鈕以便施展會心一擊，而且當怒氣光棒達到全滿狀態的時候，甚至還能夠靠著這個操作技巧施展連續攻擊。剛剛開始的時候，玩家或許很難習慣與抓住下達指令時間，不過一旦只要懂得其中操控訣竅之後，對於單純練功或是擊倒頭目都會有不小的幫助。

雖然主角本身有著自動躲避移動功能的設計，但是當您想要與特定人物進行交談或是調查儲存點、寶箱與物品的時候，反而將會帶來不少出乎意料之外的困擾：即使玩家可以靠著按下Shift鍵不放的方式來加以暫時取消，可是無形當中還是會因此浪費掉不少對準時間。由於主角必須與想要交談的人物處在一定距離之內，在很多時候玩家必須靠著滑鼠游標指示才能夠跟站在櫃台後方的老闆進行交談動作，這點對於習慣靠著鍵盤一路遊玩到底的人們來說，可以說是增加不少額外操控步驟與麻煩。調查儲存點與物品的時候亦會碰到類似情況，玩家得要利用鍵盤直接下達指令，才能夠快速有效達到目的，否則就算再怎麼拼命連擊滑鼠左鍵就是沒有任何反應。另外一個遊戲設計上面的臭蟲，應該就要算是位於主選單系統當中的速度選項：即使玩家已經自行經過調整並且加以儲存，下一次再度進入遊戲裡頭的時候，將會發現自動被重新設置至最快位置，導致筆者每每正式開始遊戲之前的第一件事情，就







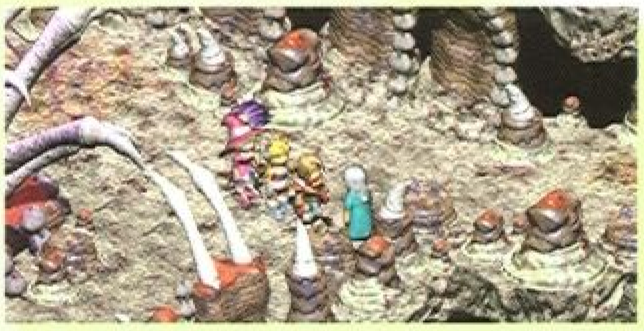
是自行手動調整它至自己偏愛的位置。

魔域空間對於聲效處理方面亦有不小問題存在，筆者發現網路上面也有不少玩家都有類似的狀況發生：那就是經常會在遊戲玩到一半的時候，背景音樂並不會隨著戰鬥結束或是場景切換跟著改變曲目；除非玩家直接離開遊戲並且再度進入遊戲，一切情況才會完全恢復正常，而且最常出現錯誤的迴圈音樂就是戰鬥勝利的音樂。音效部份的播放問題則是有些不太一樣，以筆者本身碰到的情況來講，戰鬥當中產生的種種攻擊音效偶爾會有出現雜音或是走樣的情況發生，並且還會持續一陣子之後，才又會突然恢復正常。

這款遊戲的迷宮構造並不會流於刁鑽複雜，就連最後魔王所在迷宮亦秉持著一貫精神加以設計，只是由於少數迷宮的背景裝飾過於雜亂之故，很多時候實在很難一眼馬上辨認出來通道所在，再加上敵人出現頻率實在是有點偏高，因此玩家需要很大的耐心才能夠真正逛完整座迷宮的各個角落。至於在玩家最為關心的劇情設定上，魔域空間並沒有太多令人拍案叫絕的橋段安排，一切發展好像都早在所有玩家的意料之中，而且很多時候為了達到解決事件之故，必須要不斷在同樣幾個地點之間跑來跑去。最讓筆者覺得不太滿意的地方，就要算是登場人物面臨生離死別之際，僅用簡單幾句話語輕輕帶過就算，更別說遊戲最後魔王只有撂下狠話一句即刻自爆，然後呆呆看著兩張簡單無比的工作人員與The　End畫面顯示完畢之後，直接跳回桌面當中。

站在較為客觀的角度來講，魔域空間的遊戲過程依然還是存在著不少樂趣，特別是前面曾經提到的魔法學習系統，看著主角個個因為自己的努力而能夠展強大魔法的剎那，一股自





豪與成就不禁緩緩油然而生。最為特別的一點是，筆者長年遊玩這麼多款同類遊戲類型下來，很少會有一款作品的魔法要素有著如此吃重地位的演出，尤其是在遊戲初期與中期的時候，唯有靠著這些魔法施展，方才能夠成功過五關斬六將，可惜遊戲後期的魔法突然變得英雄毫無用武之地，因為玩家將會很快發現其實直接靠著武器攻擊，會比透過魔法攻擊還要來得有用許多。

由於魔神戰記三代的遊戲作品至今遲遲尚未上市，使得筆者原本對於作者的這款最新力作抱著不少熱心期待，可惜魔域空間對於故事開始與結束的處理方式過於簡陋之緣故，著實會讓破關的玩家有徹底白忙一場的失落感受，並且開始後悔自己居然會花將近三十小時遊玩這款遊戲。雖然一款遊戲不見得必須有著華麗萬分的過場動畫，至少絕對不能帶給玩家一種蛇頭蛇尾的負面感覺；希望往後任何國產的作品需要好好記取魔域空間的現有教訓，並且期待作者能夠再接再勵，創作幾近完美的優良遊戲。

遊戲護照

GAME PASSPORT



魔域空間

設計公司：遊戲風

發行公司：智冠科技

遊戲類型：角色扮演

PIII-700、512MB RAM、Radeon 7200、SB Live、32X CD-ROM

- 操　作　鍵盤滑鼠可自由選擇，少許地方需要混合使用。
- 耐玩度　敵人出現頻率偏高，要很大耐心才能逛完迷宮。
- 劇　情　故事發展在意料之中，生離死別對話處理草率。
- 聲　效　整體表現有一定水準，時常會有播放錯誤發生。
- 畫　面　採現今少見2D呈現方式，但少數迷宮通道難以辨識。

遊戲本身過於簡陋的開場與結局處理手法嚴重拉下不少分數，會讓玩家根本毫無成就感可言，否則平心而論算是一款水準之上的國產佳作。



E-MAIL 信箱—alex.sheu@msa.hinet.net



聖獨角獸騎士團

草民騎士—老芋仔

天地傳說 魚美人



每一個民族似乎都有其獨特的傳世神奇故事，以中華民族而言，較為人所知的有「山海經」、「搜神記」、「聊齋誌異」等，書中充沛的自然靈氣，自古即很容易與人交織粹煉出不可思議的漫談。“魚美人”一詞便是摘自相似書籍—「田漢文集」之“金鱗記”，是作者田漢採擷民間有關窮書生張子游與鯉魚精的愛情傳說改編，此番改編成遊戲搬上電腦，在細細咀嚼之餘，依舊不脫故事本身濃厚的傳奇色彩，更為這款遊戲帶來有別一般的獨特風味。

家道中落的窮秀才，遠赴京城趕考並投入指腹為婚的當朝丞相之妻家依親，他所能受到的是何等待遇，但凡看過民間故事與連續劇的玩家，當不難想像其下場若何：而窮秀才在經歷一番椎心泣血的努力過程之後，竟發現自己所愛的對象實乃鯉魚精，真箇是情何以堪。遊戲的直線式劇情看似單純，但因鋪陳得宜所致，老芋仔竟意外從中發現柳暗花明、峰迴路轉的驚喜：搭配上遊戲其他各環節的襄助之力，玩家將可從看似單純的遊戲劇情中，玩出迥然不同的興味。



「魚美人」遊戲在主線劇情之外，其實還隱含了諸多或大或小的支線，這些旁支路線的目的，通常是為取得武功秘笈和特殊的武器防具，雖說無損於遊戲主線的進行，但玩家若是能細心的品味對話系統中的提示話語，對於遊戲的順利進行，絕對具有莫大的幫助。但即便能玩到毫無遺漏，面對戰鬥仍然是有相當的難度，尤其當主角孤身一人的時候，更簡直有寸步難行的窒礙，未知是出自設計者的本意，抑或是無心的疏忽，類似這種主角落單時的戰鬥難度，恐怕會嚇退很多玩家的。

老芋仔最近常滋生不被重視的哀怨，接連玩了幾款遊戲，竟都為了遊戲說明手冊而氣結，若非手冊篇幅極度縮水，即是說明內容太過於草率簡略。「魚美人」遊戲同樣犯了這種毛病，手冊內不但未詳加解說法術的取得途徑與使用要點，竟然連武器、防具、道具等等資料，亦完全不見著墨。另如，恢復性的法術在非戰鬥時間不能施用，這尚且不致對生存產生威脅，但在戰鬥中，竟然會發生遊戲凸鎚而致法術施展不開的靈異現象。每當這種時候，老芋仔只好被逼而咬牙切齒的以“人工”關機再重來一遍：箇中酸楚，豈足以為外人道哉。



話說遊戲的美術成就，雖不致亮麗耀眼，但卻也表現得令人賞心悅目：老芋仔個人是挺喜歡那種酷似卡通、漫畫的呈現場景方式，而這款遊戲在諸多場景的造型建構，也的確發揮了滿佈童趣的創意。遊戲在室內場景的繪製與色彩的運用，表現得尤其亮眼，光影效果更是營造得唯妙唯肖，此一環節確應得到她應有的評價。唯反觀幾位主要人物在對話系統中頻頻露臉的“尊容”，則委實頗有令人“噴飯”（絕對不是狂笑出口那一種）的效果，除了泰半呈現“月餅臉”之外，餘者亦無不是呈現面黃肌瘦、眼神混濁的“敗相”，這對於遊戲親和力的破壞，無疑是不言可喻的。

針對遊戲手冊付之闕如的法術部份，老芋仔願意不厭其煩的以過來人的經驗，藉此一角提供玩家們參考一二。玩家在遊戲中所能取得的法術秘笈，如「正門」、「養生」、「符劍」、「奇門」、「遁甲」、「煉火」、「策冰」、「風動」等八本秘笈，人物必須將其放置在道具欄內，於戰鬥中才能由特定敵人（通常是魔頭級敵人）身上吸取經驗而學習之：亦即，玩家要讓哪位隊中人物習獲某項法術，就必須先將該秘笈（有的必須兩本一齊）轉交給該名人物，然後在與非一般怪物的對戰中，方能順利次第學會該法術。即便如此，玩家尚須留意的是，由於隊中人物來去頻繁，人物離











去前若未即時取下他身上的秘笈留為己用，那麼勢必有段時間，未取回的秘笈會淪為暴殄天物般的閒置狀態。很麻煩是吧？為了達到充份運用秘笈的目的，玩家在這款遊戲裡，也只得如此頻繁的搬移道具了。

這款遊戲最教老芋仔感到“不爽”的所在，即是在於戰鬥時機的拿捏毫無章法可言；反過來說，也由於是太有章法了，才能惹得老芋仔“不爽”。此話聽來矛盾，但其實不然。玩家只要試試在大地圖中，剛結束一場戰鬥以後，在原地先打開人物視窗進行整備，並且立正不動先存個檔，等到人物視窗一關閉，原地就會屢試“不爽”的再發生另一場戰鬥，而且保證敵人還是“原班人馬”。有道是「佛爭一爐香、人爭一口氣」，老芋仔就曾因不信邪，而選擇隊中人物最多（四個）的時機，留滯定點如法泡製了一整個晚上，結果連連從等級十一直升到二十…很無聊是嗎？非也！老芋仔只是很單純的心存善念，為了提供廣大玩家們一個能夠“快速升級”的“撇步”而已…

「魚美人」遊戲的主要人物並不多，但因劇情巧妙的編排，很成功的避免了枯燥、冷場的危機；就遊戲骨幹而言，這款遊戲自應有她吸引玩家之特點，可惜在諸多環節出現不太成熟的缺點和弊端，導致很意外的大大折損了遊戲元氣的惡果，老芋仔雖感到心有不忍，但為了對得起這一份稿酬起見，亦不得不狠心據實以告天下。如果玩家忍受得住老芋仔在本文中所提及的各項毛病與不便，抱持多一分寬量的心情來看待這款新遊戲，她其實還是有值得玩家品味的地方。老芋仔儘管“批判”嚴厲，卻也是很有“愛心”來看待值得鼓勵的遊戲作品的。









遊戲護照

GAME PASSPORT



• 天地傳說魚美人 •

設計公司：ATGAMES

發行公司：智冠科技

遊戲類型：角色扮演

PIII-1GB、256MB DRAM、SB PCI128、GeForce3、50X CD-ROM

操　作 控制介面不當限制，戰鬥時機已達亂套之地步。

耐玩度 戰鬥難度偏高，極容易摧毀玩家鬥志與耐性。

劇　情 巧妙穿插的旁支事件已成功達到峰迴路轉效果。

聲　效 背景音樂耐聽；戰鬥時的音效表現優於平時。

畫　面 場景設計輕鬆明快；人物造型稍欠修飾，有礙觀瞻。

遊戲故事取材富有新意，劇情編排尚具吸引力；美術表現獨厚場景設計，人物造型則缺乏親和力；戰鬥系統難度偏高，不合理現象已如脫韁野馬，容易招致反感；聲效表現比諸其他項目，顯然有凌駕之勢。





住宿明細

「歡迎來到漫遊者旅店，本店提供典雅的住宿環境以及精緻的餐點，包你有賓至如歸的感覺。本店不收現金，也不接受刷卡，只接受提供一則你的小故事，歡迎多加利用」

只要是網路遊戲或是連線對戰遊戲，像是天堂、金庸群俠傳、仙境傳說、魔力寶貝、深遂幻想、軒轅ONLINE、神州、魔獸爭霸三、暗黑破壞神2……等，都可以在此投稿。趕快來一展你的文章才華，將你在遊戲中不管是快樂的、有趣的，亦或是感傷的經歷、活動寫出來，刊出後將會得到經驗值和優渥的S幣，來稿請寄至 editor@swm.com.tw 即可。

PS 有圖片的話更好，圖片盡量加註說明(免得不熟的遊戲不懂圖片意義^^")。文字檔中請註明如遊戲名稱、所在伺服器、ID、職業等基本資料，視遊戲的不同而略有改變。

強力徵求天堂、金庸群俠傳及仙境傳說的文章，不限期徵稿。

仙境傳說

親愛的 我們結婚吧～

IRIS　Layase　巫師



漫遊者/Layase　30P/600S

深入地下的婚禮

《仙境傳說》標榜的就是可愛的造型與明亮的風格，這樣當然少不了少男少女們一起在這廣大的世界裡冒險啦，這次要介紹的就是網路上最特別的婚禮嚕。



▲還好有這位女刺客的隨行護衛，不然的話……

幾乎每個線上遊戲都會有人舉行婚禮，而在這仙境裡面當然也少不了的啦，而這次的男女主角們似乎不喜歡一般的婚禮方法，而選擇在充滿怪物危險的地方舉辦呢@@"。晚上11點多，大家都陸續往會場--殭屍洞四樓前進，殭屍洞對於一般等級較低的玩家來說可說是禁地呀，我在趕往會場途中也差點仆街了呢！幸好隨我一起出發的性感女刺客救了我一命^^"。

好不容易抵達了四樓，路途中間還能看到協辦的玩家們充當路標指引往會場的路呢！哇～一抵達會場，沒想到居然有那麼多的人參加，這次兩位新人的親朋好友幾乎都來捧場嚕！美麗的新娘也戴上了婚紗，而新郎則是帶著兔耳朵，兩位還都是刺客，真令人羨慕呀！在主婚人的維護秩序下 大家都乖乖排隊坐好，等待著婚禮的開始。



▲充當路標的賓客



▲眾多的賓客觀禮

婚禮進行式

以下是婚禮的誓言唷^^"(由新郎提供)。

▶ 主婚人 婚姻是以身相許的承諾，在這個承諾中，兩個人付出自己、也找到自己。

▶ 主婚人 在此請問二位

▶ 主婚人 沙卡特，你願意米莉亞做你的妻子嗎?

▶ 沙卡特 緣分，讓我們在異國的日版RO第一次見面。

▶ 沙卡特 我很高興老天爺給我這個機會認識你。

▶ 沙卡特 是你改變了我。

▶ 沙卡特 在認識妳之後我了解到跟人相處互動的感覺～

▶ 沙卡特 讓我一昧只知追求等級的心…漸漸的轉變

▶ 沙卡特 希望你可以一直陪在我身邊，直到永遠…

▶ 沙卡特 所以～我願意。



▲感動的一刻！

▶ 主婚人 米莉亞，妳願意沙卡特做妳的丈夫嗎?

▶ 米莉亞 嗯～我願意。

▶ 米莉亞 謝謝你對我的付出與愛護。

我只有送妳一個真心的禮物。

▶ 米莉亞 請你收下我吧^^b。

▶ 主婚人 新郎、新娘交換戒指

▶ 沙卡特 米莉亞，我將這戒指套在妳的手指上，從今天開始，直到永遠，做為我們婚姻的記號。

▶ 米莉亞 沙卡特，我將這戒指套在你的手指上，從今天開始，直到永遠，做為我們婚姻的記號。

▶ 主婚人 米莉亞與沙卡特已經在衆人面前立下神聖的誓約。因此，我宣布他們成為夫妻。

▶ 主婚人 新郎，你可以親吻你的新娘。

▶ 主婚人 最後我給與你們祝福。

▶ 主婚人 禮成。



▲鬼火在他們夫妻倆面前就如螢火蟲般無力



▲可憐的月夜貓才出場一下子而已就…

▶ 沙卡特 請還沒嫁老公的女生到前方來，新娘要丟捧花了哦！

(一陣混亂~_~根本不知道誰撿到了捧花，而我也只撿到路人亂丟的小花>_<)

▶ 沙卡特 在此感謝各位大大今天來參加小弟我跟我老婆的婚禮。

接著，覺得意猶未盡的衆人們前呼後繼的往最危險的五樓出發冒險去，而我也緊跟在新郎新娘的後面，為各位採訪到第一手的獨家資料^^"。

遊歷殭屍洞底層

一路到了殭屍洞的五樓，居然到處都是之前參加婚禮的玩家們@@，不過沿路上還是陸續看到陣亡的冒險者，畢竟這個地方還是十分危險的，接著殘存的人們都集中到了中間一尊佛像下面。正當大家在聊天的時候，突然Boss月夜貓殺了出來>_<，但是可愛的月夜貓在衆人的圍毆之下很快就不支倒地了……

之後大家繼續在五樓聊起天來，雖然一直有怪物跑過來騷擾，但是很快就被大家消滅了。之後突然有人慫恿新郎新娘兩個打怪物然後玩kiss(・˘˘・)，他們倆禁不過衆人的請求，終於答應嚕^^。結果新郎就四處跑去找怪物過來表演，但是旁邊出現鬧場的玩家一直都把



▲群聚佛像下聊天



▲殘存的人越來越少…

怪物打死@@"，終於等到那些人離開，新郎新娘開始表演一起打怪物嚕！看到他們倆輕鬆的解決鬼火跟鬼女，而怪物卻連邊都碰不到他們，看得我真是羨慕呀@@"。

漸漸地，夜越來越深了，這時候新娘也忍受不住睡魔的召喚而投向夢鄉，只剩下孤獨的新郎跟我們這群電燈泡，於是新郎就帶領著我們準備離開這邊，這時只剩不到五個人了。而在返家的途中陸續有人受到邪骸弓箭手的偷襲而死

正當我們即將遭到滅團的命運時，一個牧師跟兩位騎士出現了！熱心的牧師將躺在地上的隊友們救活之後就走了，也不跟我們索取復活所需要的費用(復活術需要耗費藍色魔力礦石)，真是好人呀～我的心中這樣想著。最後靠著大家的同心協力，終於離開殭屍洞，這次的婚禮也圓滿落幕了^^"。在此感謝新郎沙卡特和新娘米莉亞提供所需要的資料，也祝福天下有情人終成眷屬～^_^

金庸群俠傳

邁向大俠之路

飛狐2　沖兒　礦工

漫遊者/沖兒　40P/800S



初入金庸

我不知道，當我揹負著刀劍之後，我的心是否還會像往常一樣潔淨？我也不清楚，人人口中兇險的武林，會否因為我的加入而掀起什麼風波？或許我只是嚮往金庸大師筆下那「少室山層崖刺天、橫若列屏；崖下風泅飄渺，寺中鐘聲隨風送上，令人一洗煩俗之氣」的雄偉壯觀。

也或許只是想一睹「古墓派傳人小龍女一生愛穿白衣，當真如風拂玉樹、雪裹瓊苞、兼之生性清冷，實當得起"冷浸溶溶月"的形容」那風姿卓絕，於是我信手捻來，打入行徑江湖的通關密語，準備與神鵰俠同席天地間、和九指丐笑嚐人間味。就在我按下"Enter"的那一刻起，心早已神繫江湖。



▲採礦可以養活家計，同時也能用礦來鍛造武器



▲連小囉嘍的招式都有聲有色，遇到時機不對就逃命吧！



▲在華山派學得一招半式，下山來磨練一番



▲嗚～不知何時才能有自己的家Q_Q

江湖小蝦米的夢想



然而這一切卻在登入武林後逐漸破滅--我所身著的，即不是名震江湖的楊過、亦非獨擋蒙古大軍的郭靖，再怎麼看，我都只是江湖中的小蝦米Q_Q，我那殷殷期盼的華山論劍啊！我那聰靈乖巧的黃蓉啊！我這江湖中的小卒，何時才有幸能與之交臂呢？幸之，敝人幼時深受儒家栽薰，憶起古文曾云：「家貧不言曾祖貴，好漢豈怕出身低」，看來惟有從基根紮起，方能有成就大俠之日。於是我決定從頭開始，就如同武功蓋世的楊過也有童年一般，只是感嘆欠缺了我的小龍女姑姑…=_=

打定主意後，我決定在金庸的世界裡定居，可是變成大俠的過程卻沒有想像中來的瀟灑，那種張無忌跌落山崖，在白猿腹中覓得『九陽真經』的奇遇，根本是可遇而不可求。此外還得打工過生活，不然可是會餓到兩眼發昏@0@。要想飽食終日，就得入坑挖礦、上山砍材、臨海補魚，賺取微薄的收入，而且時值混亂江湖，不僅在城裡有惡霸欺壓，城外還有地痞流氓逞兇，真可謂是步步危機呀！不過也正好可以鍛鍊我強健的體魄、訓練健步如飛的快腿--嗯，逃跑其實也是一門必修的武學喔！



▲利用馬車前往京城可以節省很多時間，也不會迷路



▲幫助別人，有時會有意想不到的收獲

投身華山派

擁有一定的收入後，我開始懷抱深入江湖的想法，於是我動身踏跡武林各大門派。有道是：「天下武學出少林」，要想出人頭地，進少林寺絕對是成功的最佳途徑。再者，近來"寂滅爪"一招威震大江南北，許多人懾於此招的威力，紛紛落髮為僧，只是一介儒生的我，尚看不破滾滾紅塵，只好打消此念頭。

爾後來到武當山腳下，「但見鬱鬱蒼蒼、林木茂密，山勢甚是雄偉」，心中不免記起一代武學宗師張三丰的神采，那變化莫測的太極劍和借招使勁的太極拳，無一不是武林裡上乘的功夫。可是武當的武學太過博大精深，絕非我這庸碌俗人能習之，只好感嘆作罷。接著輾轉來到華山派，「五嶽劍派，同氣連枝」猶然想起，心裡雖然嘀咕著岳不群這小人嘴臉，但對於令狐沖仍好生尊敬，當下心一橫，毅然捨身投入華山門下。想那獨步武林的"獨孤九劍"，只要學得一招半式，在江湖中闖蕩應是綽綽有餘了吧！




▲嘿～從朱一璋那裡買來的英雄帖果然有用！


▲和南海鱷神的拚鬥耗盡了心力


▲雖然江湖歷練不足，無法上光明頂幫助無忌兄對抗六大門派，不過有朝一日一定能夠前往！

鏟奸除惡江湖行

爾後我秉持著華山派的俠義儒風，幫助不少武林人士解決問題，像陸大有師兄暗戀絕情谷的公孫小姐，做師弟的當然義不容辭地幫他傳送情書；而當我路過京城時，在客棧中聽到瘦弱的陸無雙居然與全真教徒約戰在豺狼谷，衝著他與楊過熟識，二話不說馬上前往相助……。也由於這些經歷，使得名聲與江湖歷練有極大的提升，再經過一番自我修練後，覺得行走江湖應不成問題時，便決定拜別師父，下山展開我的冒險了。

巳日，來到京城時，意外地在街道上遇到李管家，莫非這就是眾人口中所說，目前在舉行"群英會"的人！雖然他礙於我的名聲過低不肯放行，但我還是在朱一璋那裡弄到了邀請帖。哪知一進去，就碰上南海鱷神這個惡霸，不過總算是讓我見到氣蓋雲天的郭靖和黃蓉！好吧！就讓郭靖大俠看看我在華山修練的成果。一場惡鬥下來，南海鱷神果然是有名的惡人，我使出連番的華山絕學才將他繩之以法，緊接著眾人又趕到大理城去，原來金輪法王在客棧前挾持了一名女子。這時心想：「金輪法王不愧是惡人之首，連這種見不得人的勾當都做得出來！」，只見黃蓉和武氏兄弟已經跳入救人的行列，我當然也要湊上一腳，不過周伯通居然只是在一旁鼓掌^^…真是可惡的老頑童！不過最後在眾人聯合的圍攻下，金輪法王還是成為我們的手下敗將，這時心裡頓時振奮起來！沒錯，這就是我踏入金庸的目的，試想能夠和書中的主角一起體驗金庸筆下的故事，那是何等奇妙的感覺：和張無忌攜手保護光明頂，對抗六大門派；在華山之頂與東邪、西毒、南帝、北丐切磋武藝，這種夢寐以求的想法，如今真的可以實現了！





現今我悠遊在大理城內，一邊過著挖礦的平凡日子，一邊也默默地自我修行，因為我知道要想和大俠們並肩而行，就必須讓自己成為另一個大俠…

三國演義 ONLINE

謀官記

澤三 阿蠻 美女

漫遊者/阿蠻　20P/400S



「闖蕩三國三個月，始得一官半職來」，在玩三國的過程中，除了等級要注意，名聲與頭銜可也是粉重要的，因為它會影響一些內政任務是否可以接。在經過三個月的努力之後，我終於從漢朝皇帝手中拿到了第一個頭銜--校尉，來看看我的三國謀官記吧！



▲辛苦的挖礦賺錢



▲一個1兩要賺到什麼時候才會變富有啊……

平凡的開始

一開始剛到三國的世界裡，想著升級才是唯一，因此就跟大家一起去練兵場練功，接著去打田鼠，一步一步的向著武學宗師的境界走去。但是因為打怪要賺錢有點小困難，因此只好乖乖的去工作區挖礦賺錢。一開始挖到的石頭，真是有夠廉價的，賣給商家才值個1兩，但辛辛苦苦挖的東西，怎麼捨得把它丟棄呢？至少100個還可以賣個100兩，拿來付給市集賣工具老爹還有零頭可找，也算不錯的啦！



▲快快快！快把頭銜交出來

傳說中的十大名人

每天，我晚上在工作區辛勤工作，除了可以避開殺手的追殺，還可以有個穩定的收入。白天，拿著打人有點痛又不會太痛的刀，向田鼠、野兔和公、母雞挑戰。就這樣日復一日，一個月過去了，望著狀態欄裡空白的頭銜，不知道那一天，那偉大的漢朝皇帝才能注意到我，不知道是我的等級不夠高，還是錢不夠多呢？

正在苦惱時，剛好走到了城門口，一個看起來不是非常好看的佈告欄突然引起了我的注意，想說也沒事，就過去看看，原來那是三國各十大的排行榜。嘿嘿，看看我的排名吧！首先看等級--你的名次1000名以外……不會吧！難道高手真的那麼多？再來看看十大首富--你的名次1000名以外！這…不知該說啥，原來三國裡真的是高手聚集之處，我還真的是未夠班呢！

正在垂頭喪氣時，看到了一個十大名士的排名，原來名聲也可以排名呀！當然，我又是1000名以外=.=，不過看到這些名人的頭銜，這時我才知道，原來名聲是決定頭銜的關鍵，趕快去找資料查出加名聲的方法，開始向我的仕官之路大躍進！



▲去官宅捐獻辛苦挖到的礦石



▲十大名士排行榜



▲感覺破破舊舊的佈告欄

廉價石頭新用法

還記得之前那個不值錢、買工具可找零、數量超多的石頭嗎？原來只要收集100個，拿去官宅捐獻，便可以加名聲及魅力，可以加8點名聲喔！另外就是挖到等級較高的礦石，不用收集到100個就可以拿去捐獻了，像我拿銅礦石去捐獻，50個的效果跟100個石頭的效果可是一樣的，玩家可以多去試試。其他非挖礦的物資，也是一樣的道理。

終於，我的名聲到了500，再去官宅找官人，選擇「討取頭銜」，付出銀錢500兩同時行動力有50，就可以像我一樣拿到「校尉」的頭銜了！

自從當了校尉以後，真的是感覺走路有那麼一點風了，現在是努力的衝名聲中，希望可以趕快名聲到1000，當上「裨將軍」。據說頭銜會影響未來國戰的帶兵量，所以為了以後可以帶更多的兵，現在只好努力的挖礦，大家一起加油吧！

魔力寶貝

鬧鬼的旅館

天秤　傑洛克　士兵

漫遊者/傑洛克　20P/400S

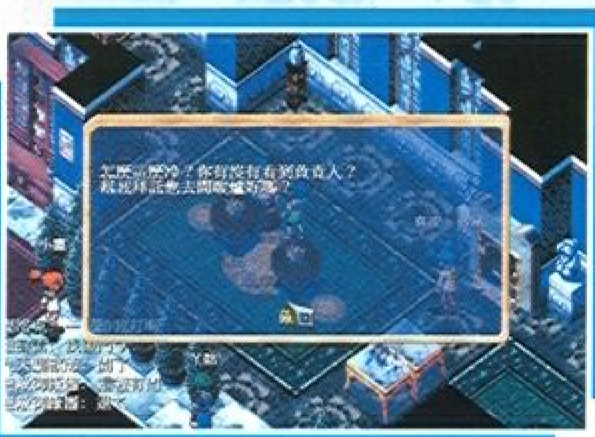


法蘭城裡有間旅館，最近生意不太好，聽說好像是鬧鬼，身為勇者的我們，哪能坐視不管呢？所以就在東醫尋找各英雄好漢，準備前往瞧去。到了旅館後，從旅館主人口中得知因為鬧鬼的原因，使得他的旅館一個客人也沒有，他希望你去幫他調查一下，並給你一封「調查請求信」。



▲拿取調查信

大約當月亮上下角出現的時候，只要按一下右鍵點旅館的後門(107，30)，就會來到深夜的旅館。在深夜的旅館裡，有個叫蒙普的寵物技能師，他會跟你說他覺得很冷，希望你去找負責人幫他開暖爐。找到負責人後，他會沒收你的調查信並給你「打火石?」，請你去幫他點燃暖爐。ㄟ～有沒有搞錯ㄚ！我又不是旅館傭人，一直叫我做東做西的，真是……。



▲寵技師的請求



▲拿到「打火石?」

到了暖爐前對暖爐按右鍵，就可以將暖爐點燃並發現一條密道，進入通道後會來到暖爐地下室，往前走會來到一座迷宮，這個迷宮會隨機在某一層樓裡發現一位偵探阿波羅，他會告訴你這個旅館的由來。

迷宮中會出現許多幽靈和殭屍，如果你眼睛夠雪亮的話，有時會在地圖上看見"恐怖的氣氛"，一走進去會與幻影進入戰鬥，且差不多過1分鐘後，"恐怖的氣氛"又會再生，所以想要收集幻影卡的人，就一直等在哪邊猛打吧！



走到迷宮底部後，會隨機出現一個黃色水晶傳送石，進入後會到達腐朽的祠堂，從右上角繞過去後，會看到一隻騎士之鎧及兩隻亡靈騎士，點選右鍵按騎士之鎧後後就會會進入戰鬥。戰鬥開始會出現三隻亡靈騎士和一些小怪，亡靈的騎士會使用崩擊、聖盾、吸血攻擊及戰慄襲心等等的技能，打倒後就會隨機拿到詛咒的首飾(攻-2防-2敏-2)，然後就被傳回旅館。

詛咒的首飾可以有兩種兌換方式，一種是拿回去跟旅館主人換招待卷，而招待卷可以拿到大聖堂換生產系的產品。另一種是把詛咒的首飾拿到大聖堂2樓給解咒師解咒，解咒後會得到「首飾?」，拿去鑑定後會得到失魂的首飾，而首飾的能力是隨機加減的。呼～終於幫旅館主人解決了他的困擾，心情也不自覺的好了起來^_^。



▲發現暖爐的密道！



▲這就是恐怖的氣氛@_@a



◀挑戰亡靈騎士

魔力寶貝

中秋月餅大放送

雙子　瘋狂攔截者　弓箭手

漫遊者/許崇邑　10P/200S



大宇為了讓玩家們快樂過中秋，所以舉辦了線上GM發送月餅和柚子的活動。一進入遊戲就收到了GM發布的活動公告，在雙3、5、8、9伺服器有活動，於是便立刻登出前往雙3，結果人數已滿進不去，接著轉往雙8才順利的進入伺服器。

經由法蘭城往亞諾曼城的臨時通道，到了亞諾曼城的尤金里亞堡，現場人山人海，聞訊趕來的玩家越來越多，



▲得到柚子了^_^

把廣場擠得水洩不通，當下開始找人組隊(要5個人一隊)。湊足了人數、找個好位置，再擺個吸引GM的的姿勢，很快的就拿到了第一個禮物月餅(回復生命力全滿)，再重複的排隊，等GM上門，終於再拿到了柚子(回復魔力全滿)。GM給禮物都是交由隊長，一次給5個，還好都沒遇到小白，不然辛苦排隊的禮物都會被偷走。我個人覺得光擺個撩人的姿勢吸引GM是不夠的，要在顯眼的地方，因為人實在是太多了。



▲全體大合照

活動尾聲，GM要求與大家團體大合照，所有的玩家都很配合的跟線上GM拍照。講真的，線上GM的造型蠻可愛的，現場合照的玩家很多，我們那一隊帶隊的隊長手腳很慢，搶不到好位置拍照，所以我拍不到全體的照片，因為不想踩到其他的玩家所以就跑到另一邊再拍一張照片，在此向沒被拍到的玩家說聲抱歉。最後GM要走之時，竟然沿著路亂丟禮物，我雖然是緊追在後，但沒撿到半個>_<，GM就這樣沿路丟了5～6個禮物後，就消失了，活動到此也正式結束了。

魔力寶貝

弓箭手的階級提昇

雙子　瘋狂攔截者　弓箭手

漫遊者/許崇邑　10P/200S



我早就想提昇弓箭手的的階級了，但一直沒機會去打樹老，有一次朋友突然密我要去打樹老，當然立刻前去與他們會合，故事就從這一刻起，揭開了序幕。

我到了維洞與朋友們會合後，就前往維村做一次徹底的整補，大伙都準備好了之後，就前往長滿青苔的洞窟。走了蠻長的一段路，開了幾個寶箱(都沒好東西@@)，終於發現樹老的蹤跡了(心中充滿了鬥志)，不能免俗的，還是先拍張照片再說。



隊長下令開打的那一瞬間，心情真是又緊張又興奮。

戰鬥開始了，大家都集中精神抗敵(魔力寶貝的遊戲精神之一)，樹老會一直召喚小怪來幫忙攻擊，但遇到我們的3人亂射攻擊陣，它的小怪也無用武之地。另外一位戰士猛K樹老，還有一位傳教士幫忙補血，不一會兒的功夫，樹老就去找閻羅王泡茶了(真想把它劈了當材火燒，好像有點狠說)，就這樣取得了樹苗^^。接下來就馬不停蹄地趕往法蘭城，到了城內，立刻去找凱蒂夫人鑑定，鑑定完了就衝到皇宮去。傳送到到維村，把樹苗交給村長後飛回法蘭城，接著前往最後的目的地--弓箭手工會，和裡面的人交談後就可以了，但是要花5000元才能提升階級喔！我現在是名符其實的弓箭手了！YA～^_^y



▲發現樹老，準備攻擊

感謝陪我一起打樹老的：東陵城主．雲狼、極速小女孩、強著、1688。



▲與樹老纏鬥中

魔力寶貝

巫王露比復仇記

雙子 瘋狂攔截者 弓箭手

漫遊者/許崇邑　10P/200S



繼上次被露比擊敗後，非常地懊惱，於是此次再度徵召勇者前往討伐。有了上次的教訓，這次藥水有多帶一些，於是一場小心翼翼的復仇之戰就這麼開打了。

首先大家一起通過海洞來到了奇利村，便立刻前往馮奴的家，說話完畢後回奇利村，得到了第一個關鍵道具--「給亞莉耶魯的信」。接著再到馮奴的家，取得第二個關鍵道具--「希望的蠟燭」，然後便前往海底洞窟找可疑岩石(入口)。走了一段路，終於拿到了第三個關鍵道具--「恐怖旅團之證」，接下來就是找露比算算舊帳了。



由於有一個夥伴斷線，導致少了一個人的戰力，大家也陷入了苦戰，又因為是臨時隊友，大伙的默契都不是很好，所以打起來倍感艱辛。在合擊一次又一次的失敗下，而露比一次又一次的補血，再加上血腥之刃的補血、車輪戰，於是大家越打越灰心，還有時間的壓力下(1小時)，大家立刻決議用乾坤一擲猛烈攻擊。這個方法奏效了，我們由劣勢變為優勢，過沒多久，露比就被打趴了，大家心中非常的高興，尤其是我因為終於復仇了而更加高興。拍了一張勝利的紀念照片後，就各自離開了，聽說好像可以學技能，但我不知怎們學，錢也不夠，就這樣糊裡糊塗地離開了。再會了，巫王露比，下次再找你泡茶聊天，YA～我贏了^_^y。

感謝跟我一同作戰的朋友：<小淩>、亞瑟王子、JAY-W。



▲找到入口了



▲跟巫王露比合照

仙境傳說

好運的神偷手

LOKI 阿雷斯 盜賊

勇者/阿雷斯



最近為了二轉刺客，只好天天往著衝二轉的聖地--歐克洞前進，或許有部分人會說「需要這麼累嗎？兩個禮拜就可以了啊！」。對不起！我不是BOT的用戶，不想讓BOT來剝奪了我玩遊戲的樂趣，不過看著身邊的某位好友比我還慢進入仙境，卻已經掛出了個二轉刺客，心理真是極度不平衡>_<，這…這好像跟今天的主題無關吧@.@"！

回正題，話說在前往歐克洞的途中會經過有蛙王出沒的27號地圖，而蛙王身上最好的寶物就是大蝴蝶結帽，所以專程來這邊堵牠的人也不在少數，這趟就剛好遇到了一隻不知死活的蛙王朝我跳來。原本想說打死牠就算了，在我身旁的老哥就一直吵著要我偷看看，一按下去就"鏘"的一聲，畫面上頭就出現了「大蝴蝶結帽1個 取得」的字樣，當場傻眼……。或許大蝴蝶結帽對於一些人來說並不是多麼貴重的頭飾，但是偷竊的命中率相信有練過盜賊的人都曉得吧！要先找到不一定遇得到的小王，然後再用不怎麼高的偷竊成功率去偷小王身上的物品，在衆多的物品中又要能剛好偷中最貴重的東西，這或然率是低過於零啊！運氣才是王道XD。附帶一提，我老哥當天的運氣也很好，短短一小時內就打了兩顆、偷了一顆公會石，共計三顆，真是跨丟鬼>_<。



▲風景美麗的瞭望台



▲斬首示衆！



▲這就是偷到的大蝴蝶結帽

PT精靈

PT精靈的惡魔心情記事

布瑪熊

「快！這裡有一群寇克蟲！武械兵快來擋啊！」賞金獵人扯開喉嚨尖叫。

「我來啦！賞金獵人快後退！」武械兵英勇施展暴怒之獅，全身防衛以面對大批怪物。

「不行！我是賞金獵人，我要搶錢啊！」賞金獵人在等待集氣時間。

「你欠扁啊！被扁死哪有什麼錢可以拿？」武械兵沒好氣的罵人。

「你們不要爭了！要肉墊也是我這個勇士去！」老是猛衝的勇士使出毀滅風暴。

「你．們．真．吵！」有潔癖，老是戴口罩的禁衛軍使出震退群敵的大地之矛，一瞬間像是有一盞投射燈打在禁衛軍身上，他大大成功的震退了一群寇克蟲，也讓其中幾隻嗚呼哀哉。

「哇！還是我的君最厲害！啾！」賞金獵人集氣滿了，喚出戰隼來助陣。

「是．軍！」禁衛軍抗議說道。

「嘖！還不是我們兩個已經先打過，他才比較好過……」。勇士跟武械兵在旁邊偷咬耳朵。

「好了好了，你們兩個真是小氣，見不得別人好。走吧！」賞金獵人對武械兵跟勇士投以不屑的眼光，但隨即被地上一個閃閃發光的物品吸引過去。

「哇！掉大瓶藍水耶！寇克蟲帶藍水幹麻……。」好不容易，清光了這群怪，一群人又嘻嘻鬧鬧的往前走去。

我站在廢墟上，看著這群天真、不知天高地厚的人類走過去，心想不用我出場了，我就又坐回矮牆，照樣回到剛剛用前爪枕在頭後方，抬頭看白雲飄過、星星閃耀的姿勢。

過了一會，一隻受了點傷的寇克蟲歪歪扭扭的靠過來。

「小寇，你還好吧？」我有點擔心的看著他。

「還好啦！受了點傷，還好跑的快。」寇克蟲調整好姿勢，依在我身邊休息。好一會我靜靜的讓寇克蟲休息沒有打擾他。

「你覺得剛剛那群孩子玩的高興嗎？」突然寇克蟲問我。

「應該吧！看他們打打鬧鬧的，不過大家感情應該不錯，倒是你的那群嘍囉……」

「別擔心他們，死掉的是障眼法，等一下他們自己傷療養好，就會繼續去迎接前來挑戰的孩子了。」

「唔。」我點點頭，看著寇克蟲的傷一點一點的復原。

「小布，你喜不喜歡這個工作……。」寇克蟲突然仰天長嘆一聲。


▲這位旅客自己好自為之吧！


▲看吧！被丟芭樂了吧！


▲多拉爾獸常常對遊客太過熱情


▲熱情到讓旅客吐血了……


▲寇克蟲移動速度可是很快的


▲只要有一隻寇克蟲出現，可不要小看


▲群體活動是大家互相掩護的絕招！

「嗯？怎麼這麼問我？這個工作怎麼可以不喜歡？這是『那個不能說出名字』的領袖分配給我們的工作，不能違抗耶！」我很緊張的看看四週，確定沒有人會聽見他說的話。

「唉…，可是我好累喔……。你想想，有誰家的蟑螂是這樣明目張膽的在外面攻擊人類的？我們蟑螂可都是很害羞很閉俗的生物耶……。」寇克蟲愁眉苦臉的垂下頭。

「小寇！你千萬不能這樣想！你想想，蟑螂是蟑螂，你可是寇克蟲！擁有最先進的毒素生化武器的寇克蟲耶！你跟一般住家蟑螂不一樣耶！」我用力的拍了他的背。

「話是沒錯，但是我的內心最想要的，還是安安穩穩的住在地底下，跟我心愛的組成家庭，生出好幾打的小寇克蟲啊！」這次我默默無語，又坐回原來的姿勢看著天空。

「小布，難道你沒有你心目中想要去做的事嗎？」小寇抬起他水汪汪的眼睛看著我。我看著他一雙如碧玉般的眼眸，想起以前大家還在地底下，無憂無慮的過著生活……。

那時候多拉爾獸是我最可愛的寵物，每次都會屈膝，再用力一躍來舔我的臉頰，現在他似乎很能適應沙漠的生活，看到前來的觀光客也很能取悅，只是太過熱情之後會被K死。

抹茶精怪們以前也不是那麼愛嘲笑別人的怪物，他們最大的娛樂也只是喝抹茶那樣單純。自從他們有族人(抹茶精)被安排在路線前方的樹林裡面，他們就認為自己是當紅炸子雞，對大夥和觀光客的態度就顯得非常驕傲嘲笑，當然啦，是沒有好下場啦。

哈比怪更是單純無知的動物，超愛親近人，不過這也是『那個不能說出名字』的領袖的策略，吸引更多的觀光客來送死……。其他一些更強的怪物朋友們，都是為了守護『那個不能說出名字』的領袖被安排在更後面，不過他們也顯得戰戰兢兢，遇到觀光客一點都不敢懈怠，拼命追著跑，不過不是我愛說，他們裡面有些人還真的是彎變態的，喜歡把人類嚇得哇哇叫。

暗黑精靈使還是那麼火爆，傀儡魔兵還是那樣老是轉啊轉的，問他幹嘛？他還是說我在思考……。大部分的朋友似乎都沒變，但是日子總是日復一日的持續著。想著想著，我也想到自己最近喉嚨不太好，經常在嚇唬觀光客的時候，居然咳嗽起來，最近我也把煙戒啦，真奇怪，是我老了還是……？

「小布，你在想什麼啊？」寇克蟲搖搖我的手臂叫我。

「沒什麼，只是想到以前的日子…。」我顯得有點恍惚。

「算啦算啦！可能要等到『那個不能說出名字』的領袖，他想要嚇光所有坦普斯大陸的人類達到他的野心之後，才可能回歸原來的生活吧。」寇克蟲語重心長的又重重的嘆了一口氣。

「放餉啦！」遠處傳來獨眼獸人渾厚的咆嘯聲，又到了發物品的時間，這些可是等一下要讓人類賺錢或使用的物品。每天大家會帶的東西都不一樣，聽說稀有一點的寶物是要天時地利人和才會出現的，平常大家也都不知道到底何時它才會出現哩。

「咦？小布？你又跑來廢墟摸魚啊？你是待在沙漠的，不要老是跑來這裡鬼混啦！」獨眼獸人直率的大嗓門，讓所有的夥伴注意到我的存在。我不好意思的摸摸後腦杓，露出我少了顆門牙的笑容，跟寇克蟲道別之後，緩緩的走回沙漠……



▲越來越多隻了



▲愛嘲弄旅客的抹茶精



▲我訓練自己要笑容以對待客人……



▲每次都以為自己是李小龍而先來個迴旋踢的傀儡魔兵

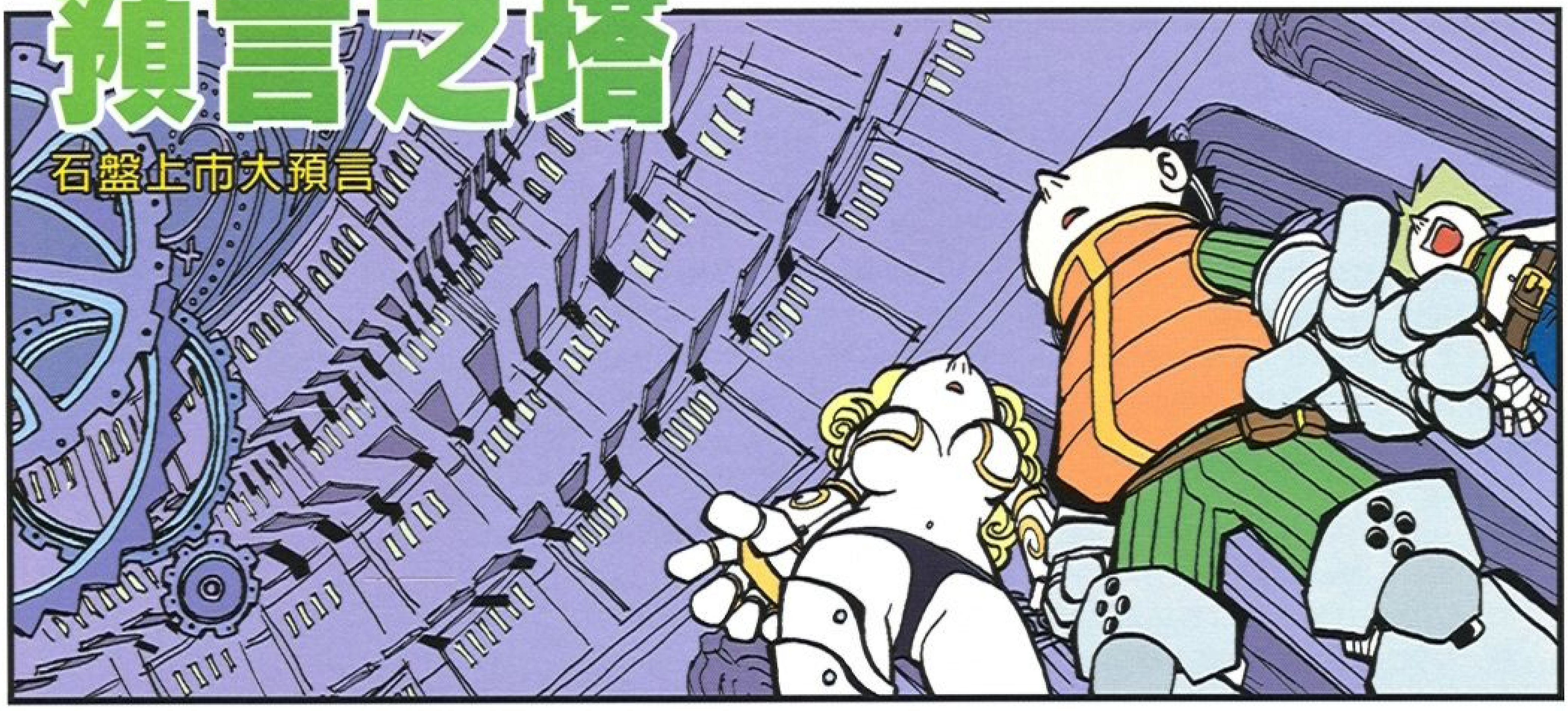




◆直腸子的獨眼獸人常常大吼大叫的

預言之塔

石盤上市大預言



預言之塔

即將上市石盤發行一覽表

角色扮演《大預言》

10月 遊戲名稱 /	售價 /	公司 /
●Divinity 中文版	990 元	松崗
●冰風之谷 II	1200 元	英特衛
●臥虎藏龍之青冥劍	599 元	新瑞獅
●復秦記	699 元	目標軟件
●光芒之池	990 元	第三波
●絕冬城之夜(中文版)	1080 元	英寶格
●絕冬城之夜(限量中文版)	1480 元	英寶格
●冰雪傳奇	599 元	英寶格
●冒險奇譚 II	888 元	松崗
●救世軍 中文版	1080 元	英特衛
●神機世界	599 元	大新

11月 遊戲名稱 /	售價 /	公司 /
●三國封神	550 元	樂陞
●聖魔爭霸	599 元	新瑞獅
●呂布與貂蟬	599 元	遊戲精靈
●南俠展昭—訐譙龍	未定	遊戲龍
●孔明傳	未定	第三波
●魔戒首部曲－魔戒現身	1250 元	松崗
●地城英雄誌	未定	英特衛
●霹靂狂刀	未定	加亞
●光芒之池－迷斯卓諾遺跡(中文版)	990 元	第三波
●天龍八部	未定	智冠
●劍靈 2	599 元	大新

12月 遊戲名稱 /	售價 /	公司 /
●仙劍奇俠傳 2	890 元	大宇
●聖女之歌第二部	未定	風雷時代
●天劍記	599 元	昱泉
●寰神結	未定	漢堂
●永恆的阿爾卡迪雅	799 元	大新

益智、音樂《大預言》

10月 遊戲名稱 /	售價 /	公司 /
●熱線遊戲王	299 元	向量
●雀王傳 2- 誘惑麻將	299 元	京群
●天使小夜曲	640 元	光譜

12月 遊戲名稱 /	售價 /	公司 /
●我的野蠻麻將	未定	尼奧
●正宗台灣十六張麻將三	500 元	大宇

多人線上遊戲《大預言》

10月 遊戲名稱 /	售價 /	公司 /
●童話王國	未定	雷爵
●奇蹟	未定	因思銳遊戲總局
●傳奇 online	39 元起	TGL
●三國演義 Online －三英戰呂布	49 元起	中華網龍

11月 遊戲名稱 /	售價 /	公司 /
●不滅傳說 2.0 黎明國度	未定	遊戲龍
●深邃幻想：黃昏的帝國	未定	大宇

12月 遊戲名稱 /	售價 /	公司 /
●軒轅劍 online 資料片	未定	大宇
●武士傳奇	未定	傳奇網路

動作、冒險、運動、競速《大預言》

10月 遊戲名稱／	售價／	公司／
●絕對武力之一觸即發	1190元	松崗
●霹靂嬌娃2	1280元	松崗
●FIFA 2003	1090元	美商藝電
●極速快感之熱力追緝2	1090元	美商藝電
●NBA Live 2003	1090元	美商藝電
●邊境之地	399元	吉托比雅
●秋之回憶	499元	TGL
●蟲王On-Line	550元	網巨
●蛋蛋大車拼	299元	遊戲精靈
●UT2003浴血戰場	990元	英寶格
●刺客任務	890元	英寶格
●越野大車拼2	未定	英寶格
●決死突襲隊2：太平洋戰爭	未定	英寶格
●沙漠風暴	未定	英寶格
●火線獵殺資料片：Island Thunder	790元	松崗
●三角洲部隊 合輯	1280元	英特衛
●天命傳奇	未定	英特衛

11月 遊戲名稱／	售價／	公司／
●四海兄弟	890元	英寶格
●魔域幻境 2	1080元	英寶格
●極速房車賽	890元	英寶格
●核武浩劫 2	990元	英寶格
●Splinter Cell	1200元	松崗
●三角洲部隊 死亡任務	未定	英特衛
●槍林彈雨	未定	英特衛
●Rayman Arena	未定	英特衛
●Worms Blast	未定	英特衛
●將軍娃娃	未定	龍愛

策略、戰略《大預言》

10月 遊戲名稱／	售價／	公司／
●天下霸圖	未定	光譜
●天使帝國3	未定	大宇
●地城奇兵	1090元	松崗
●羅剎	660元	光譜

11月 遊戲名稱／	售價／	公司／
●古文明時代	未定	光譜
●銀河霸主3	990元	英寶格
●企業霸主 II	1090元	松崗

12月 遊戲名稱／	售價／	公司／
●櫻花大戰三	799元	大新
●星際征服者(中文版)	980元	第三波

經營、模擬、養成《大預言》

10月 遊戲名稱／	售價／	公司／
●模擬渡假村	980元	英寶格
●模擬中國	1200元	松崗

11月 遊戲名稱／	售價／	公司／
●模擬樂園 2(中文版)	890元	英寶格
●航線模擬 2	790元	英寶格

12月 遊戲名稱／	售價／	公司／
●創業王	未定	光譜

即時戰略《大預言》

10月 遊戲名稱／	售價／	公司／
●世紀爭霸資料片：征服的藝術	890元	松崗
●全軍破敵	1200元	松崗

11月 遊戲名稱／	售價／	公司／
●神話世紀	未定	微軟



魔王的洞窟

魔王棲息的所在





歡迎大家來到魔王的洞窟，不過我想我未必受到歡迎，在此為了讓魔王勢力更為壯大，在此徵召願意加入黑暗軍團的有志之士，凡是對遊戲本身品質、遊戲製作、遊戲發行有任何不滿，歡迎大家來這邊一吐苦水，好好的發洩一下，當然我魔王絕對不會虧待人的，只要有罵得過癮、罵得爽快，我這邊會有獎賞來嘉獎的，起碼賞個15P跟100S，當然罵到我心坎中時，我會賞得更多，哈，歡迎大家投稿到：spitz@unochina.com，讓我們大家一起開罵吧。

請大家依照下列格式開罵：

欠罵的對象：
（可以是遊戲本身、遊戲製作小組、遊戲發行商）

開罵者：
（請留下暱稱、筆名、當然也可以留下你的大名）

為何該罵的來龍去脈：
以上是將公開的訊息
以下是本魔王要歸檔的，所以不會公開資料：
真實姓名、電話、地址、身分證字號

欠罵的對象：

遊戲新幹線

開罵者：暗黑戰士 阿諾

為何該罵的來龍去脈：



想當初從軟體世界的書看到有仙境傳說就很興奮，想說這遊戲據我了解很棒很棒，二話不說馬上去申請，申請好了之後去信箱看沒有沒有收到想說等個幾天一定有了吧，幾天之後終於收到信了高興的點了確定想說可以玩了………結果寫url系統有問題打電話去客服他竟然說那個不用就可以玩了拉……………當下就想：哇勒，xxxxxxx你們公司是有意鬧我們玩家的ㄜ，我等了那麼久的信，結果早就可以玩了

可以玩了想想好吧遊戲好玩最重要、是值得的，~~~~~~~~過了數天，哇勒！有沒有搞錯ㄚ常常斷線lag就算了，最讓我生氣的是有可能打自己的帳號進到別人的帳號，我就遇過……打去客服中心他說不負責！！！！！！不負責ㄝ，我們辛辛苦苦賺的錢打的寶說不見就不見，還有還有說要抓外掛，根本沒在抓，還亂說一堆理由，新幹線到底在幹嗎……仙境的制作小組又在幹嗎根本就是在忽視我們玩家的存在，就算現在還沒收錢，但我們買光碟時買書送的光碟都是我們的錢ㄚ，他們怎麼可以這樣做……

魔王的眉批：

lag、誤登人家的帳號，這些都是公司不該犯的錯誤，以目前伺服器的情況，新幹線好像已經漸漸改善，尤其當開了2個群組伺服器後，應該已經修正"誤登人家的帳號"的bug，至於lag……，有時正常，有時又會lag到人抓狂，希望可以把lag好好搞定，賞15P、100S。

欠罵的對象：

仙境傳說

開罵者：暗黑戰士 Wei

為何該罵的來龍去脈：

一開始時是看到RO的畫面超可愛人物超cute怪獸也很可愛，可是就再要進入，遊戲時的帳號密碼畫面時，常常打好帳號密碼時，就常常連不上遊戲總要試了好幾次才能幸運的進入遊戲，可是有時在進入遊戲時，會進入別人的帳號，有心人就會盜取的東西，我就進入別人帳號過，我是沒盜取別人東西我就會趕緊跳出來，我看過有玩家身上有大約70多萬全部被盜。



在玩遊戲時老是重複同樣的工作，就是拼命、打怪、打怪，買紅水，買完繼續打怪，打怪，一點新鮮感都沒有，玩久也會無聊。請遊戲公司多多改進。

魔王的眉批：

的確沒有確實的遊戲任務，玩久會無聊的，可是RO不只是只有打寶練功啊，建議你可以利用公頻跟嘗試跟其他人聊天看看，或者跟三五好友一同組工會，相信你可以看到RO的另一面樂趣^^，不過……有時還是沒人理你@-@，賞15P、100S。

欠罵的對象：

傭兵戰場 2

開罵者：暗黑戰士 RAY

為何該罵的來龍去脈：

曾為傭兵一代如癡如狂的 RAY，這次 Raven 接續一代開發的「傭 2」，RAY 覺得稀鬆平常吧。

可怕滴一：畫面時也太血腥了些（雙眼閉起狀>.<）舉例來說，牙齒剩一顆的老伯不能玩，呵！準會提早長出小翅膀。飛向雲和山的彼端吧！頂著馬桶蓋（一種髮型）的小學生不能玩，呵！準會「夜半噓噓攏未停」如此一來年齡層被限制了，這一點 Raven 就要叫 Maxis 為老師了（該公司曾推出過模擬市民系列）而性別亦是如此。



失敗滴二：遊戲的超難設計，當第一人稱遊戲發現「牆壁掩蔽法」沒用的時候，我看震撼度不亞於「一邊一國論」吧！而敵人的 AI 大概比六個臭皮匠有過之而不及（因為勝過兩個諸葛亮），另外存檔竟然還有限制，真搞不懂製作在想什麼？



悲哀滴三：除非在超速頻寬下，多人連線才有存在的意義，否則縱使有 Q3 、Q4 的引擎也是沒用的。

此遊戲好像為的只是迎合一些好戰份子，我看遊戲大可給黑道訓練小弟之用，哈哈！

魔王的眉批：

哈哈……好有趣的抱怨 ^^，不過頭兩項我都覺得沒什麼，畢竟走寫實、血腥路線本身就是只為服務特定玩家，而難度過高就是要玩家好好挑戰 ^^，不過連線品質不理想就該好好罵罵了，賞 15P 、100S 。

欠罵的對象：

三國演義 online

開罵者：暗黑戰士 破壞神

為何該罵的來龍去脈：

基本上，只要是三國的遊戲我都是不願意錯過的，當初也是懷抱著一顆期待的心情準備與網路上的大大們交流一下，一開始也真的覺得蠻好玩的，立刻不加思索的去買了兩張月卡，結果，現在真是大失所望，請魔王慢慢聽我道來....

網路遊戲不外乎就是練功與賺錢，這我也相當同意...網路遊戲為了能讓自己高人一等而必須用 7-11 的精神去經營角色，這我也相當的同意...網路遊戲公司為了能夠賺錢，拼命作廣告讓更多的同好加入，這我也是相當同意的...

但就在三個星期前的那個晚上，原本一個小時至少能夠加 10% 的經驗值，變成一個多小時甚至更久，好吧！晚上人數太多使速度變慢，那我凌晨以後再玩好了...嗯...果然恢復了，繼續努力....疑，怎麼凌晨的速度又變慢了，好吧...一大早起來練好了，嗯...速度有恢復了...真好...挖，怎麼連在客棧休息的時間都變慢了，其他的時間慢的更是不像話，好吧...那我先去打怪好了...嗯...還不錯，升了幾級...





挖 X ，有沒有搞錯，哪個王 X 在亂 P 人，好吧...快閃...你也不用一直追來吧...沒關係，城門快到了...嗚呀！！！



人家是殺紅了眼，遊戲中竟然有這麼多人殺紅了全身（簡稱紅人），太扯了吧，根本就是拿新手的命開玩笑嘛！死一次降10%經驗值，要練到什麼時候...城內的技能又這麼難練，難道要叫我們不要睡嗎？還是硬逼我們用外掛．．．真可惡...



人數一直增加卻沒有作伺服器流量的限管，造成遊戲不便，本以為只有我這樣，結果情形愈來愈嚴重，更扯的是，當我聽到我的朋友（他在別的伺服器）說他們沒有這種困擾時，更是火大，難道要叫我白費了 1 個多月結果換伺服器玩嗎？又快開學了，誰有那個時間重玩啊！！！

魔王的眉批：

伺服器流量的限管只是治標不能治本，網龍應該要把增加伺服器設備設為改善重點才是，否則對於付了一樣的錢，但卻因為人多而進不了伺服器的玩家來說，未免太不公平了，賞 15P 、100S 。

玩家救濟所

向老編發牢騷的地方



中秋節最佳應景週邊－安德烈斯紙板！！

老編：為啥軟世的後面總是會有一塊紙板哩？每一期的紙板對我來說，是最好用不過了～～沒事有事拿紙板來搧風～～威力比我們家那台電風扇來的強！連冷氣都派不上場，太好用了啦～

◆祥雲　50S

上上個月，老編收到7-11便利商店輾轉傳來的指令，要求上架的各雜誌往後在7-11出現時，不能再使用大於雜誌實體尺寸的廣告宣傳物品，包括一般雜誌習慣在封面上高出的那一塊彩版膠膜封套，往後將禁止使用。老編聞言大驚，心想說這還得了！？那老編一直在想，但還沒附上的究極贈品，不就因此跳票了嗎？還好經過再次確認後，7-11認為我們軟世的那一塊紙板，是與贈品有關的附加產品，因此不在禁止之列，真是「生我者父母，知我者7-11是也」，往後，紙板還是會如影隨形的跟隨軟世，直到它被查禁為止。其實紙板除了搧風納涼外，真的妙用無窮，老編中秋節烤肉，發現紙板真的有神奇功效，呵呵…

老編無責任插隊 安德烈斯脫序演出！！

老編你好：

這幾期的軟體世界都有在送Online Game給我們這些國民試玩，不管是測試版或是送點數的方式，我覺得都不錯的，雖然我都玩到要收費的時候就把遊戲uninstall了。這樣的美意雖然不錯，可是我發現有一個不方便的地方，就是灌好遊戲後，我都要把雜誌東翻西找的看如何申請帳號，如何設定遊戲等等，雖然大部份可以在遊戲介紹的相關版面找到，可是這真的很不方便，因為有的是放在開頭，有的卻是在結尾，又因為我不玩騙＄的線上遊戲，所以遊戲的相關介紹我都不太會到去看，可不可以請你們以後把所有的試玩遊戲的設定方法就一起放在「MegaDisc石盤遺跡」裡面，謝謝！！

◆志煌　50S

呵呵……其實附贈遊戲光碟的安裝指引，以往整合在究極GAME的報導中，一向以單頁或跨頁的方式，還算說明的蠻詳細，老編也覺得頗合適的。只是上期在截稿前，老編以無責任臨時插隊的方式，「要求」尼爾斯讓老編上「信長之野望　蒼天錄」這篇稿子，沒想到…擠掉了其他一些稿子，其實老編是好心想把自己喜歡且認為不錯的遊戲介紹給大家，尼爾斯也沒告訴老編頁數是怎麼生出來的，巧婦難為無米之炊，所以，產生始料非及的效果，真是辛苦大家了，下回老編要再插隊一定會好好和尼爾斯研究一下，Sorry！

玩家救濟所有問必答　歡迎來信！

本期有很多讀者來信問到，老編的英文為什麼那麼好？是不是請別人代為翻譯的？其實，老編的英文實力大部份都是當年玩外國遊戲累積下來的，所以，玩遊戲真的能增進英文程度，往後這點應該要大力提倡才是！

老編很有興趣想了解國民的英文程度，請將本期的Chuen Chiat的那篇英文Q＆A翻譯後（包括老編的答案），以回函或eMail的方式寄到 chief@swm.com.tw ，老編將頒發「最佳翻譯獎」與「最佳創意獎」二個獎項，獎金各是1000S！！截止時間為12月18日，請勿錯過！！

Good Evening！Malaysia！Welcome our worldwide readers again！

hello:

this time i want 2 ask lao bian.
do u feel difficut 2 reply me in english??
i tell u already,u can answer me in mandarin(chinese)
n lao bian, can u add me in icq 9590XXXX.
cause i have so many thing 2 tell u.
so????????
n if i draw a pic.
can i send 2 swm 2 get 's-money'?
n if i send a article !
will u accept it???
please answer me as soon as u can!!!!!!
cause my fren has draw a very beautiful pic.
war carft 2 hero-- demon hunter, blade master.
so……hope u will answer me！10s……

◆ Chuen Chiat from Malaysia 50S



Dear Chuen Chiat：

There is no difficulty at all that I can reply your mail in English. I find it's great fun for me that I reply you in English instead of Chinese. Because I can tell I don't dare to tell when in English. Of course, I could add you to my ICQ list as your request, but I am seldom in online status. You know, there are too many girls waiting for Liao Bain on ICQ. Last time when I open my ICQ, I got a "I MISS YOU!!" message!!

In fact , Liao Bian is so charming that I will be full-occupied if I was on-line, and I can not really talk to everybody. When I say "I MISS YOU TOO", I mean "WHO ARE YOU?". So I don't think ICQ is good place for communication and seldom use it now. (Beware! There is no one-night stand issue in above article!! Trust me!!)

You could get you S-money if we put your pics or articles on our magazine. I will keep your S-money for you, you have my words.

Best Regards.

Liao Bian from Taiwan

遊戲仙人重男輕女！完全攻略陽奉陰違？

第一次買雜誌，看到軟體世界上有我最喜愛的第七封印的封面，還有阿瑪迪斯戰記的攻略，於是二話不說，第一本電腦雜誌就選了軟體世界。興高采烈地開始流覽攻略……咦？怎麼只有男主角的路線？？封面不是「完全攻略」嗎？哇勒……原來真的沒有女主角的攻略啊～～嗚………＞＜，不過軟體世界的內容真的很豐富又有趣，究極GAME館和遊戲工坊的內容也很紮實，看來我還真選對了雜誌^^….PS希望攻略部份能再增加內容的完整性。

◆仁傑 50S



「阿瑪迪斯戰記」這篇攻略因為截稿的關係，在有限的時間內，特約作家只能完成男主角的路線，另外，據遊戲仙人向漢堂工坊查詢的結果，女主角的部份在劇情上只有些微的差異，在截稿最終時限前，又因為頁數的關係，女主角的關卡攻略就被省略了，至於封面沒有改成「男主角完全攻略」，老編在此向你道歉，很高興你並沒有因此而選錯雜誌，歡迎你的加入！！

出刊日的困局－堅持傳統與突破傳統？

嗯~~老編，軟世好像常常有延期的問題吧，那何不將發售日往後挪一下呢？（EX：該月的1號），如果是國民都能在當天買到軟世的話，應該不會有太大的意見吧！畢竟人偶爾也該替別人想想呀！！（趕稿是很辛苦的！！）

◆衍志 50S

^^我是第一次投稿，請多多指教，要問的是軟世，為什麼有時候很快出，有時很慢><ㄚ，像我買了九月的一下子，就出十月的了（才沒幾天而己），還有老編你很親切ㄜ（不知道真人是不是^^|||）

◆小強 50S



這個老編就要老實講了，很久以前就是二十日出刊，後來因為某種「傳統」存在的關係，為了突破「傳統」，將出刊日改成二十五日，但「傳統」畢竟是「傳統」，雖然大家都很努力想突破「傳統」，因為雜誌的每個月的製作越來越緊湊，只要有一個月不小心，又會回歸「傳統」><，如果現在又把出刊日改成每月一日，如此突破「傳統」法，難保往後回頭一看，每個月的所有好日子，我們軟世都曾經出刊過！！所以，老編決定還是維持目前的出刊日，不輕言突破「傳統」。

至於小強你的問題，老編想來想去，只能想到你的九月號可能是在十月號快出刊時買的，所以才會買了幾天就出新的，如果不是這樣，麻煩你把實際狀況再寫回函來讓老編了解一下。至於老編親不親切？只能說老編在雜誌社時常高血壓發作「亂罵叫囂」，但雨過天青後，老編還是很親切的啦！

玩家救濟所

專治各種疑難雜症

最愛軟世宣言－支持到我們停刊！？

最近貴刊大幅度增加線上遊戲的報導，雖然可以理解，但我這個薪水縮水，對浮濫的Online Game又沒興趣的人來說，卻有一點不爽，只好把Online報導當小說瀏覽，But，送的光碟雖然有4片，但全部都是Online Game，實在令人高興不起來，經濟不景氣，遊戲廠商卯起來出Online Game，真令人擔心台灣的遊戲市場。

◆志欽 50S

皇家放映室愈演愈精彩囉！希望月藏大人繼續加油^_^， 這期雖然送了四片光碟，可是都是線上遊戲，誰玩得了這麼多呢？（更何況我是和老芋仔騎士一般的「單機主義」者），下次送有價值點的吧……還有，這期的書夾很棒喔！

◆政軒 50S

景氣不好，生意難作，甚至有友刊停刊的事傳出，你們依然大手筆送出四片光碟，雖然用處不一定很大，不過這分心意實在令人感動，我會繼續支持軟世的，直到你們也停刊^^。

◆文操 50S

最近都是大一堆的Online Game報導，家中沒有網路真的是十分失望，買軟世感覺上好像浪費錢，因為我發現報導Online Game的篇幅占一半以上，我看了也沒用，所以除非Online Game的篇幅減少，不然我可能要暫停買軟世了。

◆政霖 50S

A



目前遊戲市場的發展，的確如志欽所說，各工坊卯起來出Online Game，今年各工坊的單機遊戲產量已經減少，而明年，可以確定的是會比今年更少，不過，與其說遊戲市場畸型發展，老編會認為遊戲產業再度進入發展的混沌期－產業市值會持續成長，但單機與網路遊戲市場則呈現不均衡的發展，大家都知道單機遊戲在互動上不如網路遊戲，而網路遊戲在內容上不如單機遊戲，但未來，單機與網路遊戲的消長，或是融合的程度，是很難預料的。老編認為「遊戲軟體」回歸「遊戲」一詞的定義，只要好玩，是不用分什麼單機與網路遊戲的，而未來「軟體」這個媒介的改變或是平台的轉移，才是更大的重點。所以，當我們還在把單機和網路遊戲二分化時，工坊因為網路遊戲的快速發展，發現網路遊戲擁有社群凝聚的特性可創造更大的商機，可以克服以往單機遊戲面臨的盜版問題，由此可知，未來純粹的單機遊戲將不存在。老編還有長篇大論與大預言，但先就此打住，免得因為太過鐵口直斷造成誤解，而嚇壞了所謂的「單機主義」讀者。總之，老編在此信心喊話，在渡過混沌迎向光明後，遊戲還是遊戲，它還是好玩的，而雜誌還是雜誌，它必須是好看的。

至於友刊停刊的原因，老編表示遺憾就不多加說明，因應市場的變化，我們針對國民作了一些意見調查，在內容上做了一些調整，雖然不能讓每一個國民都滿意，但仍會盡力作到，希望大家能繼續支持軟體世界與安德烈斯－這個永不止息endless的王國。

遊戲氣象台－本月冷氣團特報

承162期老編之問：

JT：我們買了二本軟世唷！！因為有人堅持擁有贈品，所以呢！他每次都會再買一本來珍藏！^^

今月冷問題：

Redsky：我覺得線上期刊室的任務解析不夠詳細，像魔力寶貝的，沒有清楚的指出座標，或是整個任務需要的物品，只是大略說一下而已，不好喔 >0<

◆冷氣團 50S

A



嗯……原本要請索特王下旨將你們該改名為「小氣團」說……既然有人這麼死忠就算了……不過，你們「冷氣團」裡，到底是誰這麼愛用「國貨」，請報上姓名，老編重重有賞。上回在網路上閒逛，發現有人把我們軟世的贈品拿出來拍賣，手機吊飾＋公車票夾＋滑鼠墊三樣贈品，在未結標前，竟然已經拍到八十元！！嗯，也許老編下回該多做一些贈品，親自來服務廣大的國民…

攻略這種東西，在資料解析的詳細程度的掌握上真得很困難，寫得太詳細，會有國民寫信來說：「當我白痴啊！是不是故意佔頁數！？」，寫的太簡略，也會有國民寫信來：「完全沒有用，乾脆不要出！！」。老編一向主張攻略不能太詳細，否則一個指令一個動作，變得不像在玩遊戲，倒有點像是遊戲在玩你了。但是，要是不夠詳細，有些資料沒有不提供出來，又會變得太折騰人。目前線上期刊室剛開闢不久，我們很重視這個專欄，往後會多加注意這方面的問題，請放心！

Q

安德烈斯是怎麼樣的一個人物？他有勇氣與自信嗎？為什麼他會那麼好？他的專長在那方面？我想他應該很棒吧！！

◆頌勛 50S

A



耶?……安德烈斯簡直不是人，不過他上面有很多人。咦？人有人格，國有國格，他算有勇氣與自信吧……。Ai？大概是社會福利做的不錯……。這！？很難講說他有什麼專長……。@@！？他是很棒啦………不過……，夠了！罰你買齊1到163期雜誌，否則以叛國罪入監服刑！！

安德烈斯心情留言版

Q

老編ㄚ～你在考驗我們的英文程度嗎？為何在338頁中出現了一則英文回函，害我翻到這頁時嚇了一跳，雖然我大致看得懂，可是我們是土生土長的台灣人，不要這樣欺負我們嘛，真是的。還有，老編你的英文看起來不錯，應該不是請人幫你翻譯成英文的吧！！

◆道燁　50S

A



嗯……其實老編「學院級」的英文程度，在小學上英文補習班時就達成了，只是多年來進步不多，無法與遊戲仙人的「仙人級」英文媲美。話說上期截稿後，老編騎著機車壓馬路，忽然閃過一個念過－「糟了！」，好像有一個動詞沒有用過去式，馬上打電話給美編娘娘，看看能不能通融修改一下，娘娘說仙人校稿幫我改了一個字，老編心想：「仙人真有你的，這樣也校的出來！？」，就放心兜風去了。沒想到出刊一看，「compete」被改成「complete」，哇咧，complete！？我還腦袋控固力咧！？明明「競爭」被改成「完成控固力」，難怪有人會在工坊朋友的面前將「cuteftp」唸成「cut」「ftp」，這就是仙人級的英文………讚！！讚到不行！！

Q

升上高三以後，課業壓力變一、二年級的好幾倍，玩電腦的時間也縮短許多，而每每打開電腦馬上被罵的狗血淋頭，連做作業也是，而如果真是在做作業，還得被從頭到尾監督，做的太久還會被罵是不是在偷玩？不然就罵我笨，別人都會為什麼我就不會？哼！你利害你去唸呀！成天只會罵，算什麼東西啊？！

◆佳琳　50S

A



老編只能說，妳快解脫了！記得老編讀小學的時候（二十幾年前了…嗚……><），那時屈指一算，還得苦守寒窗十數年啊！但是時光飛逝、日月如梭，一下子老編就熬到大學，日子變得自由多了，記得大一開學因為連續曉課太多節，等老編終於出現在教室時，同學都問：「學長，請問你貴姓？」，呵呵，這種感覺蠻不錯的，嘿嘿……

其實，愛妳的人，有些關心妳的方式雖然會造成妳的壓力，或是感覺不是很好，但老編相信都是發自內心為妳好的，他們不算什麼東西，就是愛妳、關心妳的人。

Q「勇者之劍」

他依舊血前行　向前
皮靴磨破了
布衣撕裂了
眼神堅毅不變

他依舊向前行　遇敵
長劍鈍蝕了
惡人群聚了
犀利劍法還在

當敵血染紅這條彎延
小路
他繼續向前行　不停

勇者之劍的鋒芒
不是腰間那一柄

而是
存在他的剛傲之心

◆建民　100S

Q 阿雷斯─被遺忘的勇者之章

泥濘路上鬱鬱的氣息依舊
勇者
攜一捲號稱世足貴
不知名的影帶
朝旭日行進

也許
一路上懲奸除惡所得
祇是人們毫不保留地完全
遺忘
也許
用勇者鮮血換去的報酬
祇是人們在剎那之間
一抹真誠的笑
一但他並不沮喪
即使
在深邃的眸裏
隱隱暗藏
淡淡的哀傷

整好行裝
蓄勢待發
勇者
攜二罐名牌
維持髮型用的髮膠
無所畏懼地朝明月而去
─也許某天
當人們不再遺忘
也許某天
眾人將謹記勇者之名
並且　永存於心

◆Sylvia　100S

A

這裡快變成吟遊詩人Sylvia發表新詩的專欄了，老編特別喜歡「攜二罐名牌維持髮型用的髮膠，無所畏懼地朝明月而去」這句，嗯，很有後現代的感覺（其實，說實話老編不曉得什麼叫後現代），新手建民的詩也很不錯，則很有超現代的感覺（其實，老編也認為李登輝發表的言論是超現代的），總之，大家都寫的很不錯，因為篇幅的關係，沒辦法每個人的詩都發表，別失望，請再接再勵！！





解譯石盤小密訣

將MegaDisc石盤放入你的光碟機中，光碟機的Autorun功能會帶你進入石盤的主畫面。

若無法自動進入石盤的主畫面，請點選執行指令STARTUPV.EXE，來進入主畫面。

發行公司：智冠科技

報數！三國演義



類型 益　智

按 鍵 解 說
滑鼠左鍵 = 確定
滑鼠右鍵 = 取消

路徑：\Sango\sango.exe

發行公司：全景軟體

夢幻海洋島



按 鍵 解 說
↑.↓.←.→ = 視角轉動
PgUp.PgDn = 視角前後移動
1 = 管理魚群
2 = 買魚功能
3 = 佈置漁場功能
4 = 餵食功能
Ctrl+S = 畫面顯示速度

類型 模　擬

路徑：\Aqua\aqua.exe

製作公司：ubi Soft

Speed Challenge

按 鍵 解 說
↑.↓ = 加.減速
←.→ = 左.右轉
F5 = 手排/自排切換
Q.W = 檔速切換
Tab = 地圖
F2.F3.C = 鏡頭切換
P = 遊戲暫停
Esc = 選單

類型 賽　車



路徑：\Speed\speed.exe

發行公司：英寶格

UT2003浴血戰場

類型 動　作

按 鍵 解 說
W.S = 前進.後退
A.D = 左.右平移
Space = 跳躍
Shift = 行走模式
C = 蹲下
0.1.2...9 = 武器切換
Esc = 選單
滑鼠左鍵 = 發射武器
滑鼠右鍵 = 輔助攻擊



路徑：\Ut2003\ut2003.exe



在進入冒險旅程之前，有些輔助工具的運用，是絕對必要的：這些工具文件，皆記載於 [Tools] 的資料夾裡，請視自己的裝備來使用....

輔助工具

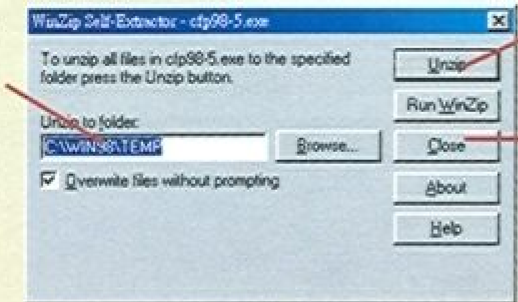
媒體播放工具(支援 .dat .mov .mpg 檔案格式)：若你無法觀看遊戲展示，應是少裝了這類的播放工具，試試下述的軟體。

mpfull.exe —Windows Media Players V6.4.07 中文版(繁體) for Win95/98
wmp71tw.exe --Windows Media Players V7.1 中文版(繁體) for Win98/2000
wmp71en.exe --Windows Media Players V7.1 英文版 for Win98/2000
QuickTimeInstaller.exe --Quick Time V5.0.2
DivX502Bundle.exe —DivX V5.0.2 支援播放DivX格式的影片

DirectX Driver：Win95/98的遊戲大多須要它才能執行

dx81beng.exe --Directx V8.1b 英文版
dx81bcht.exe --Directx V8.1b 中文版(繁體)
dx81bchs.exe --Directx V8.1b 中文版(簡體)

可輸入欲解壓縮的路徑，建議儘可能使用預設的資料夾路徑



開始解壓縮

關閉

解壓縮動作完成，請利用“檔案總管”或“我的電腦”開啓該資料夾，點選可執行的檔案。

※請注意：若有相同的資料夾路徑，會有檔案覆蓋的情形。

Demo動畫展示區



呂布與貂蟬

■發行公司：遊戲精靈
■類型：角色扮演
■路徑：\Ldbc\ldbc.mpg



聖魔爭霸

■發行公司：遊戲精靈
■類型：角色扮演
■路徑：\Sm\smr.mpg



魔戒現身

■發行公司：松崗電腦
■類型：角色扮演
■路徑：\Ring\ring.mov



天龍八部

■發行公司：智冠科技
■類型：角色扮演
■路徑：\Tlmtv\tlmtv.exe

Halloween

發行公司：Jadewar

類型 動 作

按鍵解說

↑.↓ = 前進.後退
←.→ = 左.右平移
滑鼠左鍵 = 攻擊
滑鼠右鍵 = 跳躍
1.2.3.4 = 武器切換
Enter = 動作
Shift(右) = 跑步
Esc = 選單



路徑：\Hsetup12\hsetup12.exe

天龍八部-以歌會英雄 線上卡拉OK活動

說明：程式安裝完成後，點選桌面上的”卡拉迷”圖示，在登入的畫面中，點選”註冊帳號”鈕，加入會員(可獲基本點數15點) 才可歡唱。

相關操作說明，請至

http://www.supermbox.com.tw網頁詳閱。



點選”註冊帳號”鈕



填寫資料，加入會員。

■ Share共享軟體

東京電玩展及AM SHOW-showgirl及cosplay全覽

天龍八部-以歌會英雄 -- 線上卡拉OK活動

報數！三國演義桌布 -- 尼奧科技提供



■ Patch修正大師

新絕代雙驕參～明月孤星資料片 V1.1.3 —

宇峻科技提供暴風雪V1.2更新檔



實用工具軟體集錦

作者／米蟲

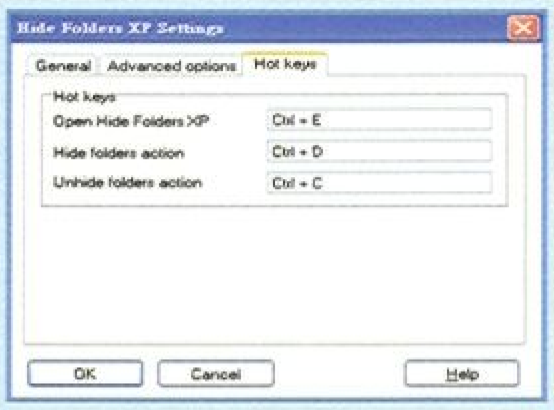
"網路上的軟體何其多，多如天上繁星。"這句話聽起來雖然有些俏皮，但卻一點也不為過。隨著網際網路的普及，發表軟體不再像以前那麼的困難。只要你能夠寫出不錯的軟體，都可以上傳到網路與大家共享。但由於網路上的軟體種類實在太多了，常常會讓人無從抉擇，所以米蟲這次特地為大家，挑選幾個功能特殊而且相當實用的軟體，來介紹給各位讀者。



資料夾防護大師
Hide Folders XP

電腦安全防護一向是相當熱門的話題，但是大多數只侷限於網路安全。網路安全的重要性你我皆知，但還有一句話—"家賊難防"。如果你將重要資料存放在電腦中，難保其他能夠使用你電腦的人不會將資料開啓或複製。所以替電腦的資料多加上一道保護是絶對必要的，而Hide Folders XP就是讓您輕鬆為電腦安全升級的小工具。

版本	作業系統	隱藏資料夾數	售價
Hide Folders XP	2000/XP	64	美金 24.95元
Hide Folders	95/98/Me	2	免費
Hide Folders Pro	95/98/Me	16	美金 24.95元
軟體發行商	www.fspro.net		



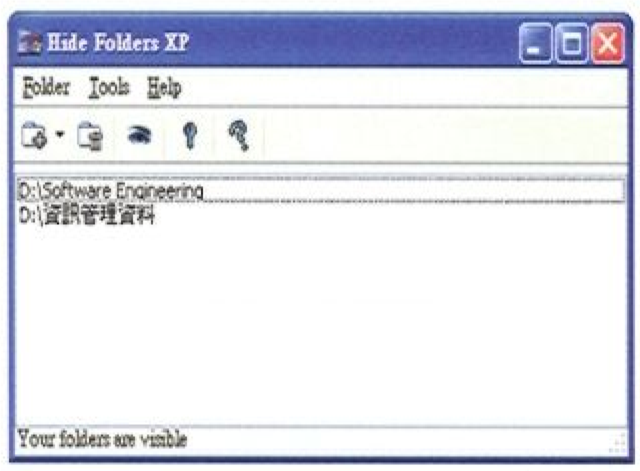
快速設定快捷鍵，讓軟體使用起來更加便利。



想要看到資料夾中的檔案，先輸入密碼吧！

功能小巧使用簡單

本軟體使用起來相當簡單，只有提供新增資料夾、移除資料夾、顯示／隱藏資料夾、密碼設定等功能。使用者只要將需要保護的資料夾，利用新增資料夾的功能加入，或是從檔案總管中拖曳進去，這些資料夾就會受到保護，而這些被保護的資料夾會隱藏起來。當使用者想要顯示這些資料夾時，會被要求輸入密碼才可以顯示。軟體的安全防護相當徹底，如果想利用移除軟體的方式來破解保護，那可是行不通的。使用者可以設定在移除時需要輸入密碼，假如沒輸入密碼而將軟體移除，隱藏的資料夾仍然會受到保護。軟體也提供使用者設定快捷鍵的功能，可以設定顯示／隱藏的快捷鍵，快速的操作這套軟體。



Hide Folders XP的界面相當簡潔，大部分的功能已經在工具列上。

多媒體播放小霸主
Winamp 3

版本	作業系統	檔案容量	售價
Winamp 3	Windows 全系列	3.18MB	免費
軟體發行商	www.winamp.com		

Winamp相信不用為各位讀者多加介紹，畢竟幾乎90%的電腦使用者，播放MP3都是使用本套軟體。之前網路上不斷的出現所謂新版的測試版，但是官方網站上似乎遲遲沒有消息，只是不斷對2.XX進行版本更新。日前在使用者的殷切期盼下，終於在官方網站上公布了最新版本的Winamp 3。在這最新版本中做了大幅度的改變，提供許多相當實用的功能。



Winamp 3新增媒體庫視窗、影像播放視窗、物件管理視窗等新功能。



新的面板不再單調，只要學習基本的XML語法，您也可以嘗試製作屬於自己的面板。



媒體庫功能讓使用者輕鬆管理電腦中各種多媒體檔案。



舊版中最為人詬病的中文顯示問題，總算獲得重視，但該功能尚未完備。

全方位的表現



新版本中最大的改變就是提供了影像檔的播放，支援大部分影像檔格式與Nullsoft所推行的NSV格式，讓Nullsoft除了可在Winamp3上提供聲音資訊，還可以提供影像資訊，讓Winamp成為多媒體訊息與播放中心。Winamp3在界面上做了相當大的改變，使用者可以上網下載不同的面板來更換，不再侷限於固定模式的面板，變化可說是相當大。新界面在使用上與舊版相類似，新增了多媒體庫的功能，可以讓使用者管理電腦中的多媒體檔案。新版的播放清單編輯器，允許使用者可以一次編輯多個清單，增加不少便利性。延續之前版本的高度開放性，使用者可以在網路上找到許多Winamp3程式的開發文件，來自行開發各種外掛程式，在官方網站上也提供了許多有趣的外掛程式，有需要的人可以下載來試試。

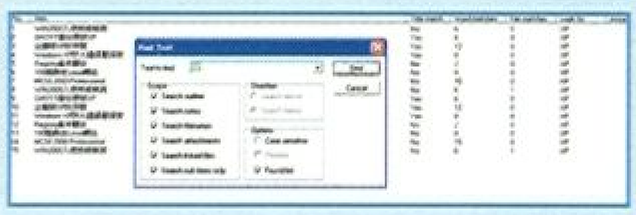
電子讀書館
Mybase 4

軟體名稱	版本	作業系統	售價
Mybase	4.70	Windows 全系列	美金 35 元
軟體發行商	www.wjjsoft.com		

對於一個常上網的人來說，要如何整理從網路上搜集到的各類豐富資料，時常是件頭痛的事！這問題也同樣困擾了米蟲我許久，畢竟網路上的資料量相關龐大，而且種類相當繁雜，常常下載了許多的文件與資料，卻不知到該從哪裡著手整理。您有相同的問題嗎？那麼您可能跟我一樣需要像Mybase這樣的輔助工具。Mybase結合了文書編輯器與資料庫功能，透過兩者的結合，讓電腦中的資料就像放在圖書館中的書一樣，當你想要什麼資料時，透過這套軟體輕鬆地就可以找到。



彈性相當大的文件保護功能，可以使用不同的密碼。



功能強大的搜尋功能，可以快速找到需要的內容。



Mybase採用樹枝狀資料庫方式管理，配上實用的文書編輯器。



將資料庫檔案編譯成執行檔，可以將內容分享給好朋友。

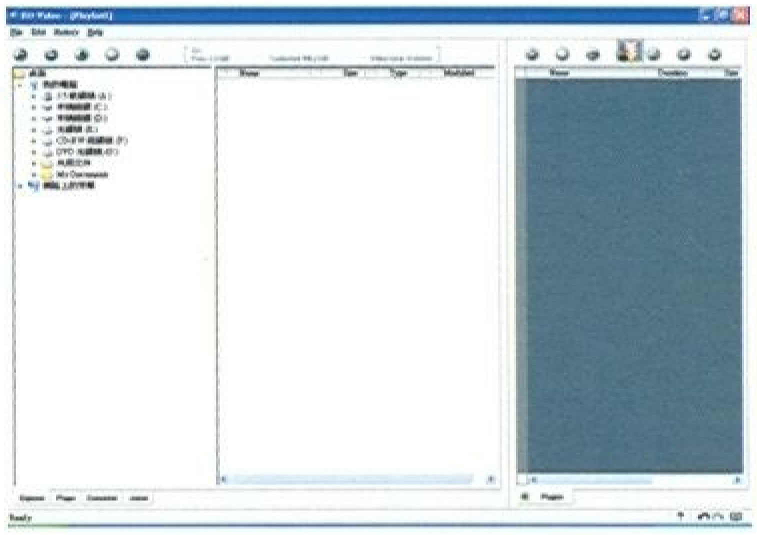
功能強大、用途廣泛

Mybase提供了相當強大的功能，首先是強大的管理功能。採用樹枝狀目錄結構，使用者從大方向慢慢的細分各式種類，再由Mybase提供的文書編輯器來編輯內容。編輯器的功能雖不能與WORD相比，但仍然相當實用，不論是改變字形、縮排、對齊...等功能一樣不缺。另外還可以直接加入網頁、圖片檔、與各式OLE物件檔，附加文件功能可以在文字內容中，開啟相關的檔案或是資料夾。Mybase還提供了相當強大的文件搜尋功能，可以輕鬆的找到您想要的資料。本軟體除了可以用來管理電腦裡的資料外，其實用途相當廣。您可以善用文件中可以加入各種多媒體檔的功能，來編寫有趣又生動的日記，或是編寫屬於自己的電子書。MyBase提供將資料庫編譯成.EXE執行檔的功能，讓沒有安裝MyBase的電腦可以直接閱讀內容。Mybase對於內容的保護功能強大，使用者可以設定哪些資料需要加上密碼保護，還可以分別使用不同的密碼。

影音檔處理小幫手 EO Video

軟體名稱	版本	作業系統	售價
EO Video	1.301	Windows 全系列	美金 34.95 元
軟體發行商	www.eo-video.com		

電腦科技在近幾年快速發展，不論是在軟硬體各方面，都有相當大的進展。電腦從原本較為專業的領域，跨足到家庭影音娛樂，使用電腦來播放各式影音多媒體，已經是件稀鬆平常的事。業界為了因應該趨勢，各自發展不同的影音檔格式。而每一個影音檔，都是以提供高畫質影像、低檔案容量為目標。面對這麼多的影音檔格式，使用者常搞不清楚到底哪種格式對應哪套播放軟體，現在 EO Video 的出現改變了這樣的情形。EO Video 支援大部分的影音檔格式，除了可以播放外，還提供了合併與轉檔的功能，最酷的是播放功能可是免費使用的喔！



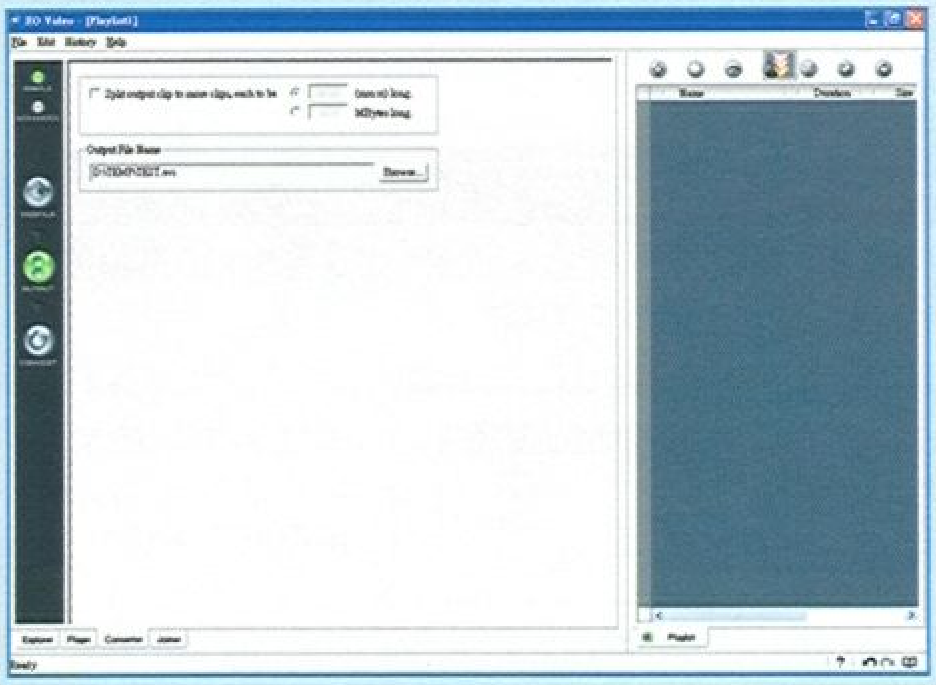
管理界面功能一目瞭然，只需將欲播放檔案拖曳至右側清單中即可。



播放功能強大，最重要的是這部分沒有 30 天試用期，可以免費使用。

讓影音檔隨心所欲

首先不得不佩服該軟體設計者在界面設計上的用心，雖然該軟體涵蓋了許多功能，但設計者簡化了大部分的設定與選項，採用直覺式的設計，您會發現使用本軟體真的很簡單。EO Video分為四大功能類別，包括了管理、播放、轉檔、合併等。藉由檔案管理功能，使用者可以輕鬆的建立播放清單，並可直接對檔案進行更名、複製、刪除等動作。播放界面與PowerDVD相當類似，除了可以播放 .RM、.ASF、.WMV...等影像檔外，還支援圖像檔的瀏覽，可開啓如 .JPG、.TIF、.GIF 等。另外，EO Video 還是一套功能相當強大的轉檔與合併工具。使用者藉著轉檔的功能，可以將任何格式轉為 AVI (DivX) 或是 MPEG 檔案。例如使用者可以將 RM 檔轉為 MPEG，這樣就可以燒錄為 VCD。合併功能提供 AVI 與 MPEG 檔的合併，可以將切割過的檔案合併為單一檔案，這樣將有助於管理。在使用合併與轉檔功能時，設計者加入相當多的巧思，將操作界面設計的像精靈一樣，按照步驟的引導，使用者就可以輕鬆的完成影音工作。



不論是進行檔案合併或是轉檔，只要依照左側的步驟，就可以輕鬆完成。



Video支援各種格式，還可以不斷擴充支援的種類。

Windows XP SP1 繁體中文版正式發表

軟體名稱	下載位址	檔案大小
WindowsXP SP1	www.microsoft.com	135MB

Windows XP 發表近一年的時間，逐漸被廣為接受，台灣微軟於日前正式發表了修正套件SP1 (Server Pack)，一般人常誤解此為升級程式，其實不然。SP1 內只包含對已知問題的修正程式與新的驅動程式，並不會產生實體上的改變。要說有改變，最明顯的莫過於微軟在使用彈性上做出了讓步。使用者可以完全移除 Internet Explorer、Windows Media Player、Windows Messanger，如不移除，微軟也提供設定其他程式為預設程式的功能，允許包括網頁瀏覽器、電子郵件軟體、多媒體播放軟體、線上交談軟體與 JAVA VM 等。另外微軟對於盜版使用者想出新的應對方法，只要是使用網路上流傳的企業版序號 (FCKGW....免啓動序號) 安裝的使用者，在安裝完成後將變為未啓動的狀態。



微軟正式發表了繁體中文版的 SP1。



SP1 可以移除內附的數個程式，或是使用其他程式來取代。

昆盈 2.4G 無線霹靂精靈滑鼠

作者／李展吉



這款「2.4G 無線霹靂精靈」是昆盈公司最新推出的無線滑鼠。它最大的特點，就是其無線電射頻技術，有別於大多數無線滑鼠所採用的 27MHz ，而是運用最新專利2.4GHz超高頻無線電接收技術，不僅穿透力較強，可以有效克服傳統無線電接收盲點，接收距離也比一般 27MHz 無線滑鼠的 2 公尺還要遠，範圍可高達 3.6公尺，以使用者距離電腦最多不超過 2 公尺來算，3.6公尺的距離實在是綽綽有餘。此外，超高頻「2.4G無線霹靂精靈」還內建 16 個高性能硬體接收頻道，提供最流暢的運作，可以有效防止與其他電腦無線通訊裝置之間的任何干擾，適合辦公室、學校等多人多工共同使用之環境。

當然，一項資訊產品是否能將它的功能發揮到最大效用，驅動程式好不好也是很重要的。目前大多數的滑鼠驅動程式與作業系統的相容性方面並沒有很大的問題，相反地，使用者在意地只是驅動程式所提供的功能多寡而已，那麼除了一般可調整滑鼠的移動速度、靈敏度之外，「2.4G 無線霹靂精靈」還有哪些特別的地方呢？首先是它總共具備了二個按鍵與一個滾輪鍵，這些按鍵各位都可以視自己的需要加以設定，例如各位可將某個按鍵設定成：「連按滑鼠按鍵二下」、「剪下」、「複製」、「貼上」、「放大鏡」...等 30 餘種功能。除此之外，還可設定成呼叫方便好用的「EasyJump」功能表，讓各位快速執行「關閉」、「水平捲軸」、「垂直捲軸」、「開始」、「瀏覽器」、「說明」、「MouseMate 控制台」及「自動瀏覽」等八大獨特功能。「2.4G 無線霹靂精靈」需要安裝 2 顆 AAA SIZE 的電池，在正常使用下應該可以維持六個月甚至更長的時間，如果電池電量不足時，使用者會接受到更換電池的警告，讓各位可以事先掌握滑鼠的狀況。



如同快捷列的「EasyJump」功能表，提供八大獨特功能，可隨時呼叫使用。



包含中間的滾輪鍵在內，總共有三個滑鼠按鍵，造型對稱，慣用左手的人也能方便操作



滑鼠上的按鍵皆可透過驅動程式自行設定成不同的功能，例如設定成如圖中的「放大鏡」功能。



滑鼠的外殼可拆下，電池室就位在裡面，使用時需安裝 2 顆 AAA SIZE 的電池，內建 16 個高性能硬體接收頻道，可由圖中藍色的指撥開關來選擇。



接收器採 PS／2 介面與電腦連接，上面除電源及訊號指示燈外，尚有電池電量指示燈，如果電池電量不足時，使用者會接受到更換電池的警告。



「2.4G 無線霹靂精靈」為半傳統式滑鼠，這點由它底部有滾球的設計就可看出。

■包裝內容



- 無線滑鼠
- 接收器
- 2 顆 AAA SIZE 電池
- 驅動程式光碟
- 使用說明書

■系統需求

- IBM PC 奔騰 233 相容或以上機種
- 支援Windows XP/Me/2000/98/95/NT 及 DOS 作業系統
- 電腦PS/2 接頭

昆盈多功能筆式數位相機 VideoCAM Live

作者／李展吉



昆盈再度新推出「網路視訊快遞」系列產品－「VideoCAM Live」，它是一款30萬像素、迷你口袋型的多功能筆式數位攝/錄影/網路視訊會議相機。VideoCAM Live袖珍精巧的外觀設計，相當於一般手機的重量，甚至更輕；簡單易用的設計，拍攝時只需「對準→拍攝」，就能捕捉精彩鏡頭，靈巧好掌控、攜帶也方便，也正因為有這些好處，所以各位可以把它當成流行商品來使用，隨時享受拍照的樂趣。

VideoCAM Live 採用 CMOS 影像感測器，具備 640x480 解析度、30 萬像素的解像能力，可展現全彩模式（VGA）的畫面，這樣的影像品質，特別適合於網路傳送郵件、製作網頁，以及編輯附圖片的賀卡或文件使用。當作數位相機使用時，除可選擇高畫質（640x480 像素）或低畫質模式（352x288 像素）來拍攝外，還有 10 秒倒數計時自拍功能，由於它內部配有 8MB 記憶體，因此可拍攝和儲存更多的相片，最高可儲存高畫質 25 張或低畫質 120 張。當然，一般數位相機所擁有的相片刪除功能，VideoCAM Live 也是沒有少的，它允許各位刪除所有資料或是最後一張所拍攝的照片。

VideoCAM Live不僅是數位相機，也是一部支援USB連接的網路視訊攝影機，可將生活中的有趣事物拍攝下來，製作簡短的錄影剪輯，最高可以儲存高達25～30秒的動態影像。連接電腦時還可錄製聲音，可透過網際網路進行視訊交流或即時視訊電話，也可作為個人有聲錄影使用(使用線上語音功能，各位的電腦需具有音效卡及耳機麥克風等設備)。搭配昆盈所附贈的影像處理軟體，就可以很方便地連接電腦，將所拍攝的影像作各式編輯與應用，產品並附有可拆式旋轉底座，容易固定。和其他可攜帶式網路攝影機的最大不同點，在於「電力不足警示」設計。當電池電力過低時，VideoCAM Live 將會發出嗶嗶聲警告您，並且將自動停止所有功能，但各位仍有2小時的時間來下載視訊快遞中的影像到您的個人電腦中。



透過附贈的影像處理軟體，各位便可以很方便地連接電腦，將所拍攝的影像作各式編輯與應用。



使用時需裝上二顆 AAA SIZE 電池，當電池電力過低時，VideoCAM Live 還會發出嗶嗶聲警告您。



這是把 VideoCAM Live 當成攝影機所拍攝的畫面，畫質可說不錯。

■系統需求

- IBM 奔騰 II 400 相容或以上機種
- 支援 Windows XP/Me/2000/98 作業系統
- 光碟機
- 電腦 USB 接頭





VideoCAM Live 附有旋轉式底座，方便各位置放，做視訊會議之用。



產品還附了一個小巧可愛的麥克風。



VideoCAM Live 的鏡頭具備 640x480 解析度、30 萬像素的解像能力。



背面的 LCD 顯示幕提供快速、簡單的操作。

作者－歐茲

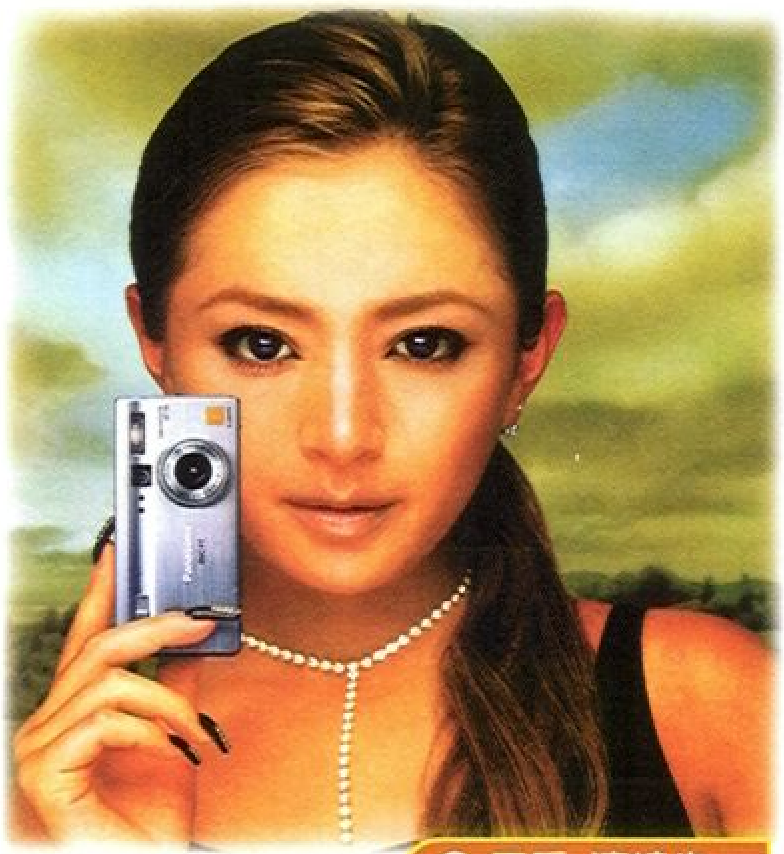
日本R&B天后 濱崎步代言 Panasonic數位相機F7....

※攝影像 ● 電話：(02)2786-6665 ● 網址：www.photomart.com.tw

由日本藝壇天后濱崎步代言的Panasonic數位相機F7，自今年春季問世以來風靡無數時尚新貴。銷售代理商為回饋消費大衆，並呼籲愛用者支持原廠授權進口商品，於日前宣佈F7自10月1日起，售價向下調整為13,900元。

據Panasonic授權代理數位相機銷售的攝影像公司表示，F7輕巧亮麗的外型，與敏銳靈動的機能性，一直備受消費者青睞，清爽俐落的操控性，是其獨特魅力所在。210萬像素CCD，搭配德國徠卡鏡頭，從開機到待機只要0.3秒，白平衡有自動與晴天／陰天／鹵素燈／夜景／手動等5種模式。

除了每秒4張、每次最多5張高速連拍，也可設定10秒或2秒自拍，還可錄製每段20秒的動態影像。尤其最令使用者津津樂道的，是它全機身以鋁合金打造，流露迷人的科技感，重量不含電池、記憶卡僅150克，輕巧耐用、攜帶方便，不愧為同級機種中的佼佼者。附贈的SD記憶卡只有郵票大小，且未來擴充性、相容性高。現在還送總價超過八千元的原廠鋰電池及Arc Soft四種影像處理軟體，是值得消費者注目的超值選擇。


天后-濱崎步

佰鈺科技 7KT400主機板 榮獲nvidia 8X測試通過...

※佰鈺科技 ● 電話：(02) 8512-3788 ● 網址：www.acorp.com.tw

佰鈺科技的7KT400主機板搭載了威盛電子最新支援超微處理器的VIA KT400晶片組，佰鈺科技這款7KT400主機板的最大優勢，不僅可以支援DDR 333，AGP8X，USB 2.0更支援6聲道的超優質音效功能。

處理器：

- 支援 Socket A (Socket 462) AMD(r) Athlon(tm) / Athlon (tm) XP / Duron(tm) 處理器
- 支援 800MHz ~ Athlon(tm) XP 2600+ 處理器

晶片組：

VIA KT400 晶片組

- FSB @ 200/266MHz
- 支援 DDR200/266/333/400* 記憶體
- 支援 AGP 8x 以及 PCI 高效能記憶體控制器

VIA VT8235 晶片組

- 內建 AC'97 音效
- Ultra DMA 33/66/100/133 模式 EIDE 控制器
- 支援 ACPI 及 PC2001 電源管理
- 內建 USB 2.0 控制器 System Bus)

前置匯流排 (FSB)

- 支援 100/133MHz 時脈 (200 / 266MHz Internal

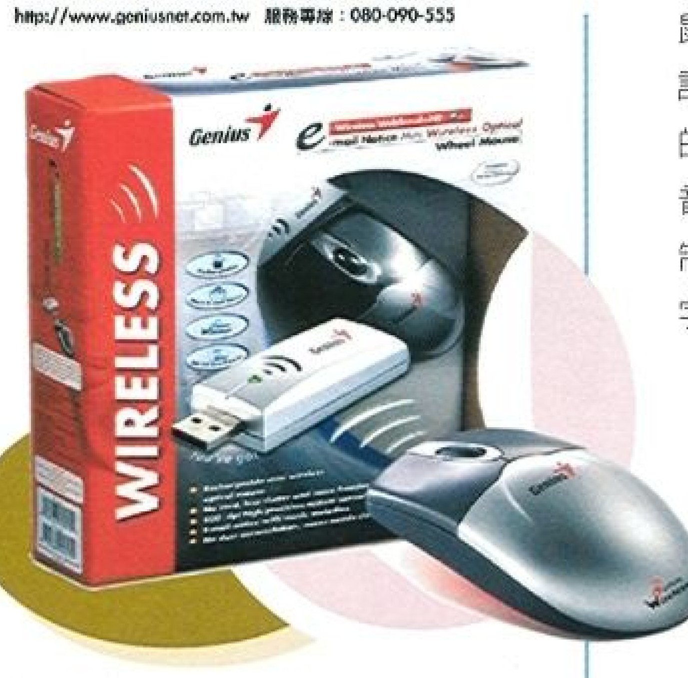
記憶體：

- 支援三條 184-pin DDR DIMM 記憶體插槽 (six memory banks)
- 最高可支援達 3GB
- 支援 DDR400*/DDR333/DDR266/DDR200 SDRAM 記憶體



昆盈最新推出 無線迷你郵電霹靂光

※勝盈國際 ●電話：(02)2659-1588 ●網址：www.geniusnet.com.tw



國內無線週邊製造大廠昆盈企業，再度出新的「郵電」系列產品－「無線迷你郵電霹靂光」(Wireless WebScroll+NBEye) 滑鼠。「無線迷你郵電霹靂光」專為筆記型電腦使用者設計輕量型（60 克）的迷你無線電光學滾輪滑鼠。擁有音樂鬧鈴來郵顯示、RF 無線電控制、2 顆可充電電池以及一個“Y”字型充電線。

藉由音樂鬧鈴來郵顯示的功能，可以在接收重要 e-mail 時，聽到多種旋律，為工作增添更多樂趣。此外，無線電科技免除排線困擾，可充電電池讓您節省購買電池的費用。「無線迷你郵電霹靂光」是 800dpi 雙倍光學解析度滾輪滑鼠，不需要做任何的清理，免去灰塵堆積的困擾，而且高精密光學定位精準可靠。若您正在尋找一隻可以給予無限自由的滑鼠，「無線迷你郵電霹靂光」將會是您最好的選擇。

產品特色：

- RF 無線專利設計，免除排線干擾，享受更多自由
- 800dpi 光學解析度對焦精準
- 音樂鬧鈴來郵顯示
- 光學科技免除灰塵堆積，不需要清理滾球
- 迷你 USB 介面的 RF 無線電接收器，適用於桌上型筆腦及筆記型電腦
- 兩顆可充電的 4 號電池
- USB 介面、Y 字型充電線

秘錄王－天音 MP3 數位錄音筆 全新登場.....

Ergotech 人因科技

※人因科技 ●電話：(02)2995-6646 ●網址：www.ergotech.com.tw

完美結合了數位錄音機、MP3 音樂隨身聽、隨身行動碟、語言學習機、隨身麥克風、電話密錄機等功能的秘錄王－天音萬能型（ET-1618）MP3 數位錄音筆，甫一上市即造成搶購，銷售一空，人因科技除加緊趕工生產之外，更乘勝追擊一口氣再推出四款同型的 MP3 數位錄音筆，包括秘錄王－天音超薄型 9 小時（ET-1509）、秘錄王－天音超薄型 18 小時（ET-1518）、秘錄王－天音標準型 8 小時（ET-1408）、秘錄王－天音標準型 15 小時（ET-1416），展現出一舉囊刮 MP3 數位音樂錄音筆市場的企圖心。

新推出的秘錄王－天音系列 MP3 數位錄音筆的外型不僅承襲了萬能型的科技前衛風潮，而且更加的輕薄短小，功能上一樣加入了時間顯示的功能，讓您可以完整紀錄每段錄音時間、日期，檔案搜尋方便不怕遺忘，任何重要會議或上課學習的秘錄檔案皆可輕鬆找尋。 在 MP3 音樂隨身聽方面，秘錄王－天音超薄型系列也加強了超級 EQ Mode 音效輸出調整功能，Rock、Jazz、Classic 等多種音效模式任君挑選，您可依照樂曲的型態自由選擇撥放模式；並強化超重低音微調功能，完全可依個人喜好作低音強度調整，有效強化品質不佳之樂曲所造成的音質朦朧感；秘錄王－天音標準型系列則採用了 HP、SP、LP 三種錄音模式，錄音品質任君挑選。

秘錄王－天音全系列搭載了第二代智慧型密錄元件、USB 傳輸介面（ET-15 系列）、按鍵鎖、無向性（non-directional）麥克風以及自動偵測與監控錄音過程的【VOR】錄音強化系統，隨貨附贈各式豐富多樣化的錄音輔助工具，包括高功率耳塞式耳機組與麥克風、電話轉接盒等等，讓錄音筆的運用更多元，讓新世代的您享受更便利精巧的數位生活。



作者－歐茲

友通推出 AGP 8X 顯示卡－X400-T2

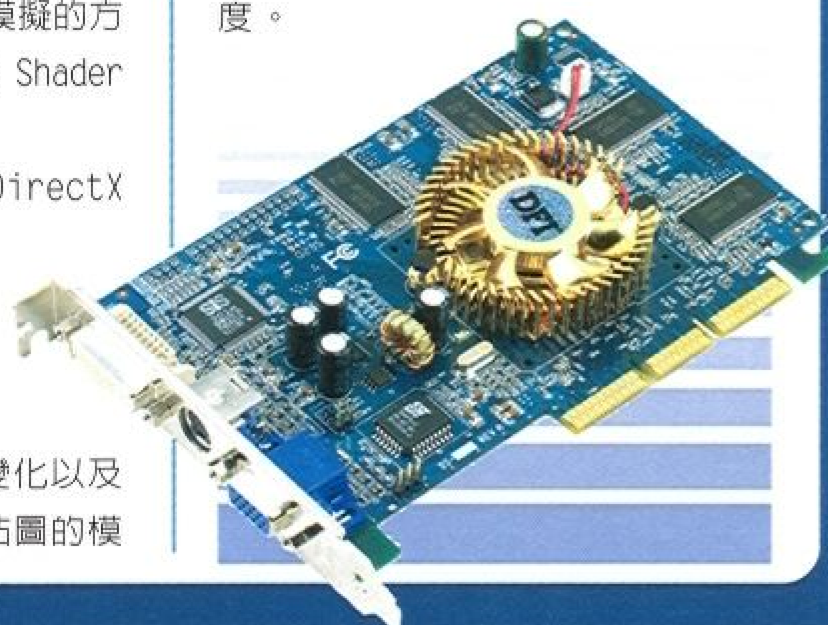
率先為您加把勁.....

※友通資訊 ●電話：(02) 2694-2986 ● 網址：www.dfi.com.tw

友通為玩家提供AGP 8X 的全方位配套新技術，繼領先成功行銷支援AGP 8X 的主機板，再接再厲推出 AGP 8X 顯示卡。率先登場的是以性價比考量的X400-T2，採用Xabre 400 晶片組，為玩家提供最具成本效益的產品。各系列的 AGP 8X 顯示卡將陸續為您的系統加把勁。

AGP 4X受限於 1GB 的傳輸率，而其他週邊設備(如南北橋對記憶體或對CPU的傳輸)的傳輸率往往在2GB以上，玩家對顯示卡加速的渴望一直未曾停歇。最高傳輸率可達2.1GB 的AGP 8X 顯示平台適時挺身突破瓶頸，平衡了這個缺失，更將系統整體效能充分發揮。與相等價位的 AGP 4X 顯示卡相較，Xabre 為玩家提供20% 的較能提昇；友通DFI X400-T2 捨棄 64bit 而採用 128 bit 的記憶體，提供更上一層的效能。X400-T2 除了支援一般的顯示器，同時提供 DVI 與 TV out介面，玩家甚至可以同時將兩台顯示設備設定不同的解析度。硬體線路裡有實作Pixel Shader電路，原廠提供的驅動程式可模擬Vertex Shader v1.1，以達到DirectX 8.1所要求的效果。由於Vertex Shader可以透過軟體模擬的方式，隨著CPU速度升高，Vertex Shader的效能也隨之提升。

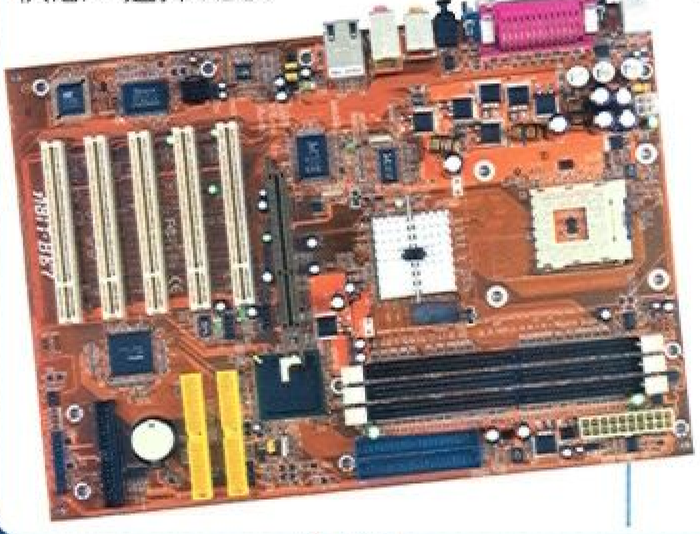
X400系列顯示卡支援目前DirectX的最高規格8.1版。它可支援目前最新的DX8遊戲。其內建硬體Pixelizer Engine圖素陰影處理引擎，可以處理3D影像，強化物體材質的表面明暗變化以及細緻程度，大幅提昇物體表面貼圖的模擬真實感。另外，運用F M C (Frictionless Memory Control)架構，可改善記憶體的存取模式。另一特色是獨有的影像及彩色處理技術，如Jitter-Free Anti-Aliasing、Coloredeemer、MotionFixing等，可提昇色彩的表現以及提供貼圖材質更高品質的色彩擬真畫面與色彩飽和鮮豔度。



P4平台再翻新 陞技BE7和BE7-RAID亮相

※陞技電腦 ●電話：(02) 8751-8888 ●網址：www.abit.com.tw

陞技電腦推出最新產品BE7和BE7-RAID支援Pentium 4處理器，所搭載的是Intel最新的845PE晶片，支援高速執行緒技術 (Hyper-Threading Technology)，縮短程式處理的時間，讓消費者體驗速度的快感。選擇ABIT BE7和BE7-RAID，可以提供消費者最好的品質保證，再次實現陞技對使用者的承諾 — 獨有的極限效能 (The Maxiimum Edge)。



BE7 和 BE7-RAID支援FSB533 MHz前端匯流排，強調效能及頻寬；再加上支援3根DDR333記憶體，將可以提供消費者最好的效能平台以及電腦遊戲環境。ABIT運用獨有的技術，架構支援ATA133 RAID功能的硬碟配置，讓消費者可依自己的使用習慣架設RAID 0/1/0+1等各項功能，不但擁有快速的硬體設置和效能，更能加強資料保存的安全度。ABIT所推出的BE7和BE7-RAID都支援Intel 的應用軟體加速器，能縮短開機時間以及提高Disk I/O的速度，並支援137G以上的硬碟設備。所搭載的是Intel最新的845PE晶片，在記憶體部份，DDR333將成為市場主流，因此注重效能的ABIT的BE7和BE7-RAID也是支援DDR33記憶體的，可說是市場上使用845PE的產品中最具競爭力的。同時ABIT將6聲道的音效輸出、以及專業數位音效介面支援24-bit S/PDIF輸出列為標準配備，讓使用者輕鬆享受高效能的音效。此外，ABIT的BE7和BE7-RAID搭載 6根PCI 插槽，最多可支援6個 USB 2.0埠，讓使用者可以輕鬆擁有最新的電腦周邊配備。當然陞技的專利調頻技術Softmenu也是BE7和BE7-RAID的標準配備，讓使用者的電腦有更長的生命週期與更大的空間。

For Windows 98/2000/Me/XP

武俠RPG

新绝代雙驕叁

【古龍武俠世界最具傳奇性的原著小說改編】





新絕代雙驕參
已造成瘋狂銷售熱潮
並榮獲 電腦遊戲金像獎[最佳國產遊戲]
現推出新絕代雙驕參完全攻略本
同時免費附贈[明月孤星]資料片

[明月孤星]資料片需搭配[新絕代雙驕參]遊戲，並需具備上網環境方能執行

攻略本內容：

1. 武學秘笈、拜師技能取得時機詳細解說。
2. 終極遊戲資料全公開，讓您一次看個夠。
3. 實戰技巧、破關攻略讓您縱橫天下
4. UJ熱血學園極密剋敵技巧，最終大魔頭也不夠看。
5. 五十四種結局搭配組合，指導您如何與心儀的伴侶擁有美好的結局。

資料片新增內容：

1. 破關後全新劇情。
2. 新增超強武學招式。
3. 可愛召喚獸——九天梵龍。
4. 大地圖上以龍代步。
5. 開啓線上聊天系統。



遊戲設計研發製造／

宇峻科技股份有限公司
UserJoy Technology Co.,Ltd.

服務電話：(02)82269989轉分機 103-105
我們的網址：www.uj.com.tw
E-mail：service@uj.com.tw

智冠科技股份有限公司



LINGERING TALE
黎明の國度
不滅傳說2.0
二轉職業登場 不滅之焱 軍團戰場參上
2002.秋 不滅鉅獻
經典紀念版將於11月限量發行
本遊戲上線期間,所有玩家暫免付費
全國網咖系統全面免費授權 敬請密切注意不滅官方網站發布之消息
Game Dragon Technology
遊戲龍科技股份有限公司 服務電話:2218-1132(14) 傳真:22193132
GameDragon Technology Co.,Ltd. 地 址:231台北縣新店市民權路98-1號14樓
遊戲龍官方網站Http://www.uczone.com 不滅傳說官方網站Http://Lt.uczone.com


咖啡蛋開發
絶對的享樂主義!!
國內首創劇場版RPG遊戲
研發製作
遊戲龍科技股份有限公司
GameDragon Technology Co.,Ltd.
http://www.uczone.com
台北縣231 新店市民權路98-1號14樓
服務電話：(02)2218-1132


南俠展昭の
訐譙龍
12月資訊展
上市開映！
逗趣的對白與肖像
刺激的名人大混戰
熱鬧的城市與互動
可愛的介面與道具
授權開發
在線上
授權發行
WAEI



2003 年春季鉅獻
遊戲龍科技股份有限公司 GameDragon Technology Co., LTD
developed by
一段紅髮少年與藍龍的邂逅
即將展開
・・・
YOUNG GATT
http://yg.uczone.com 蒼龍少年
yg.uczone.com yg.uczone.com yg.uczone.com


FAIRY MAGGOT
童話物語
咖啡蛋開發
光合作用 帶來另一道曙光
下過雨的午後，空氣聞來特別清新，
遺落的心，此刻悄悄靠近。
我正走近夢想的國度，記憶中的童話再次被喚醒。
顛覆童話 春節賀歲片！
顛覆傳統的童話
精緻的場景設定
可愛的人物造型
清晰活潑的介面
遊戲龍科技股份有限公司
GameDragon Technology Co.,Ltd.
http://www.uczone.com
台北縣231 新店市民權路98-1號14樓
服務電話：(02)2218-1132



ASSIMILATE & OGRE THYSELF AND THOU WILL BE THE RASETSU.
工畫堂 戰略經營 年度大作
身爲傭兵團首領，一個個身懷絕技的美少女傭兵等候你來雇用、
栽培與訓練。你可以依據不同的任務需求，來進化升級不同主力的生化裝甲，
再依照每個人的屬性來搭載擅長的武器道具，以求在有限的人員與資金下發揮最高戰鬥力！
在多樣的傭兵戰場上，除了評估傭兵團的實力來決定任務，
你還必須兼顧戰術謀略與因才適用的智慧，才能獲得最終勝利贏得酬勞。
切記，在戰場上廝殺，絕對不只是蠻力與匹夫之勇。
「羅剎」將徹底顛覆你對「殺戮」一詞的定義！
武器庫
用勝利的酬勞購買武器道具
傭兵學校
僱用、訓練、指派你的傭兵
研究所
樹狀升級搭配多重轉職系統
作戰司令部
依實力評估任務目標和酬勞
出發口
不同的戰場指派合適的傭兵
遊戲特色
GAME FEATURE
研發高科技生化裝甲，為你的傭兵提升戰鬥實力。
三十餘種武器及附屬道具，搭配傭兵特性強化戰鬥威力！
訓練你的傭兵，通過測驗取得執照還可升級！
評估任務的目標和酬勞，由你來決定是否接下任務！
18個截然不同的戰場地形考驗你的用兵能力，反客為主進攻要塞!?
生化裝甲進化系統
肉身型態
布拉達
標準型
各項能力非常平均，
可攜帶三種武器，
不宜近距戰鬥。
西可拉
威力偵察型
具飛行能力，
可配備兩種武器。
約士可拉
主力型
手肘部加裝防護甲，
高防禦力和耐久性。
美孚
威力偵察型
武大契加
支援重火力型
史可羅貝可拉
主力重裝甲型
夜叉
白兵特化型
特典版販售
羅剎
組織縝密的傭兵團首領
三千年後的「地球聯邦」與「戴克惑星聯盟」引爆了第二次銀河戰爭，令許多星球失去了自己的文明。然而，使這場戰爭一發不可收拾的，正是一群「以殺戮為生」的職業殺手。沒有道德觀念的傭兵，以血肉之軀在戰場上廝殺戰鬥，他們只信任你一傭兵團的首領，請帶領你的傭兵團前往血肉交錯的修羅戰場，贏取勝利與應得的酬勞吧！
www.ttime.com.tw


羅剎
RASETSU
ASSIMILATE A OGRE THYSELF
AND THOU WILL BE T RASET
NF
Model 027
T-TIME 光譜資訊
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD
TEL:886-2-83693777 FAX:886-2-83693788
KOGADO
Software Products
© KOGADO STUDIO INC



古文明時代
LEGION
一手打造文明世界，經營心中理想國度
結合國家經營與軍事戰略的回合制策略遊戲，
「經營」與「征服」是身為君王的你自始至終不變的目的與任務。
玩家由治理一個小城鎮開始，你可以建設各項建築以維持都市成長，
指派你的人民從事五大職業以充實你的國力，進而領軍佔地或運用外交手腕來擴張版圖完成霸業！
著名遊戲網站《GAME VORTEX》
「『古文明時代』將那些老舊的即時戰略遊戲用巧妙的方式融成一種全新的感受。」
MGON
《MEDIA AND GAMES ONLINE NETWORK》
「想尋求擁有輕快步調之策略遊戲的玩家們，絕對可以在『古文明時代』裡找到他想要的東西。」
精確地分析地形敵情搭配克敵致勝的兵種，你的佈陣安排將決定勝負！
極佳的人工智慧及友善的介面設定，讓玩家輕鬆體驗平衡而真實遊戲內容！
精密的經濟生態環環相扣，有效的資源分配才是興國之道！
資源沃地和軍事要塞一向是對手的必爭之地！
你將握有左右國家命運的施政決策大權！
市政 維持人民滿意和快樂的關鍵
鎮公所 是城市成長的起點
市政廳 城市擴張的必要行政建設
澡堂 可減少疾病與促進人口成長
民生 增加人口成長的基本建設
農田 生產食物的基本設施
葡萄園 可增加工人生產效率
漁村 滿足人民更多的食物選擇
工業 維持都市運作的設施
礦場 生產軍事及工業用品的基本原料
木材工廠 重要的建設原料提供者
鐵匠鋪 可提升步兵的戰鬥能力
軍事 擴張領土不可或缺的重點
訓練營 可訓練擅長肉搏的重步兵
戰鬥場 提升士兵的訓練等級
製箭場 為軍隊提供弓與箭
宗教 提供人民精神食糧
祭壇 使人民喜悅並樂於為帝國效勞
神殿 使人民更有工作效率
www.ttime.com.tw
paradox entertainment
SLITHERINE
(c)2002 Paradox Entertainment and Slitherine Strategies.
T-TIME 光譜資訊
台北市南昌路二段222號3樓 TEL：886-2-5555-0000 FAX：886-2-83693788

天下霸圖

Martial Kingdoms

大型武俠門派經營策略遊戲

擴展勢力終有成，弟子無能面無光，你是否可以成為足以號令天下的武林霸主呢？
從招收弟子分派職務開始，挖礦伐木織造煉丹，打造武器鑽研武學，
培養人才設立分舵，妥善的門派經營及地盤擴張，
你將逐步提昇門派的威望，與其他正邪勢力一較高下！
武當、峨嵋、丐幫、魔教…，等十二個各具特色的門派，你可以
挑選自己喜愛的門派來經營，也可以自創與眾不同的新門派！



經營門派，擴大地盤，成為武林霸主
四大劇本，勢力消長，體驗不同挑戰
招收弟子，設置分舵，奠定霸業基礎
採集資源，製造物品，善用經營技巧
勤練武藝，探究絕學，練得傲世神功
兩派交戰，聯盟會戰，戰局詭譎多變
刀光劍影，見招拆招，勝負全憑實力
威鎮武林，號令天下，孰能與我爭雄



長白山雖然冷了點，不過這裡種出的藥材可是全國最棒的喔！



仔細觀察每個人的行動，就知道誰又在摸魚打混了！



明槍易躲，暗箭難防，與巫山派弟子過招時千萬小心被下蠱喔！



十二大門派還玩不過癮，那就自創喜歡的新門派吧！



想學上乘武功嗎？少林寺的七十二項絕技保證讓你受用無窮喔！

www.ttime.com.tw

T-TIME 光譜資訊
台北市南昌路二段222號3樓 TEL：886-2-5555-0000 FAX：886-2-83693788



倫曆７７６年
破壞的少年與重生的少女
相逢於海之都水藍。
旅團的冒險
即將展開！！
風色幻想II
WindFantasy II
~aLIVE~
玩家一致推崇的品質保證
風色幻想系列的傲人實績
< GAME STAR遊戲選拔最佳角色戰略首獎>
<多次榮登遊戲世界銷售排行榜第一名>
<多次榮登軟體世界非常銷售排行榜第一名>
<多次榮登次世代期待新作排行榜第一名>


現實與幻想的完美結合，
感動與衝擊的唯一選擇
你，準備好了嗎？
好評熱賣中
五感直擊
縱寬螢幕華麗戰鬥！！完全視覺衝擊響宴！！
樂趣強調
鍊金與團戰系統導入，
無限可能的遊戲性完全引爆！！
動人深刻
網上各版一致推薦，
風色系列動人的浪漫傳奇再次展開！！
波瀾壯闊
精緻壯觀的遊戲世界，各有特色的冒險場景
等你一一體驗！！
〈創新團戰系統，戰鬥的樂趣大幅上升〉
緊湊戰鬥的進行中依然能隨戰況的變化自由調整作戰人員的團戰系統融入，
十數名伙伴的精彩合作將讓您充份感受團戰的刺激與快感！！
〈寬螢幕捲動技術使用，超迫力戰鬥動畫完美呈現〉
電影式分鏡理論及高流暢寬螢幕畫面的捲軸技術精彩融合，
超高迫力的角色必殺技將讓您難忘它的精彩與流暢！！
〈嶄新煉金系統導入，豐富特性的組合讓您目不暇己〉
六大屬性加上三大特性組合所衍生而出的煉金系統加入，
不但可以讓您自由改造戰具，還能讓它們擁有只屬於您自己的特技與性能唷！！
〈超乎想像的衝擊，三畫面終極頭目的極限對戰〉
寬螢幕技術成像的極致表現，超越三畫面的終極頭目終於成形，
您能在這超乎極限的高迫力戰鬥中擊敗諸多頭目角色嗎？？
〈各大討論版，人氣頂沸的動人劇情再添新頁〉
各大入口網站討論版、雜誌評析一致推薦之風色系列最新章，
帶您一起在愛恨情仇交織的浪漫風色世界中，追尋一段動人深刻的幻想詩篇。
特價：699
台灣地區總經銷：
軟體世界
智冠科技股份有限公司
Hi-Life
萊爾富
FUN YOURS
主產製造
弘煜科技事業股份有限公司
FUN YOURS TECHNOLOGY CO., LTD.
www.fy.com.tw
台中市台中港路一段152號22樓之5
Tel:(04)2322-2886
Fax:(04)2322-2971



平亂世 用美女
天使帝國 III
EMPIRE of ANGELS
美少女們又回來了！
逗趣搞笑的遊戲劇情
華麗帥氣的攻擊招式
精采無比的戰鬥動畫
豐富的職業兵種與技巧
10月31日 魅力再現!!
【回函贈好禮~等你來典藏!】
天使三精緻馬克杯，T恤，通通拿回家！
活動詳情請見ag3.joypark.com.tw
⊙典藏馬克杯
⊙典藏T恤
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
(C) 2002 SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC. EMPIRE OF ANGELS III.
●24小時客服專線：02-8226-5655●24小時客服專用傳真：02-8226-3491●客服電子信箱：service@softstar.com.tw